차세대 게이머가 선택한 차세대 종합보험

電撃王 독점 기사제휴

GAME CHAMP

98.9

게임계의 핵폭풍 'DQ7' 최신정보 대 공개

집중공략

PS 오버 블러드2
계절을 안고서
실황 파워풀 프로야구 '98 개막판

SS 루나2 이터널 블루
딥 피어

N64 F-제로X
슈퍼 로봇 스피리츠

ARC 다이너마이트 형사2
타임 크라이시스2

특보

- 난 바로 이걸 기다려 온거야!! 「드래곤 퀘스트7」
- 소니의 자생력을 보여주는 바로 그 게임 「레가이어 전설」
- DC용이라면 이 정도는 기본이지! 「몬스터 블리드」
- 내가 있기에 GB는 죽지 않는다 「드래곤 퀘스트 몬스터즈」
- DC는 2D도 만만치 않아! 「머큐리어스 프리티」
- N64로 돌아 온 귀염둥이 「레이맨2」

武蔵伝

특별부록 / 브레이브 펜서 완벽 가이드 북

정가 6,800원

ABC
부수공사기구 한국ABC가입

9 771227 717002 09
ISSN 1227-7177

국내최초!
- 3명의 캐릭터 동시 개별 조작!!
- 서로 다른 3곳의 맵에서 동시전투.
- 화려한 마법.
- 사실적인 3D 그래픽.
- 드라마틱한 음성효과.

퇴마전설

退魔傳說

핏물은 강을 이루고
그들은 전장에서 쓰러져 갔다

그대에게 명예란 무엇이며
또 강함이란 무엇인가

그대가 진실로 삶과 죽음의
허무를 깨닫는다면

그대앞의 놓인 검을 버릴지어다
그대의 용기를 잃을지어다

TRIGGER Soft
GAME&MULTIMEDIA

인기 TV 만화「날아라 슈퍼보드」를

RPG 게임으로 만난다!!

어느 날 손오공이 '날아라 슈퍼보드' 게임을 하고 있는데 저팔계와 사오정이 구경을 하러 왔다.

저팔계 : 손형! 이 게임 재미있는 거셔?
손오공 : 응, 무지무지 재미있어.
사오정 : 손형, 이 게임 재밌냐?
손오공 : 재미있다니깐!!
사오정 : 아~ 그렇구나! 손형, 마지막으로 질문이 있는데...
손오공 : 뭔데?
사오정 : 근데 이 게임 재밌냐?
손오공, 저팔계 : 으이구~!

절찬리 판매중
서두르세요!!

공략 CD CHAMP 3호

VOL.3을 만난다!

새로운 스타일의 100% 게임 공략전문지

프리미엄급 공략전문 게임무크지 「공략 씨디 챔프」

공략 CD CHAMP GAME MOOK Vol.3

The Only Mook! With total solutions for hit & best games

실행되는 게임이 250개!!

최신 인기게임 완전공략

느끼는 공략, 브로마이드 「공략 맵」 제공

무료 CD1, 2

값 15,000원 (CD 2장 포함)

플러스 1

여러분의 컴퓨터를
오락실 게임으로 가득 채워드립니다.

스타크래프트, 야화 2, 서풍의 광시곡, 프린세스 메이커 3, 삼국지 천명, 이스 이터널, 도쿄야화 2, 밴티지 마스터 택틱스, 에베루즈 2··· 등 최신 인기 게임 완벽 공략에서부터

파이널 판타지 7, 삼국지 6, 붉은 매, 레드라인 레이서, X-COM : 인터셉터, 트리플 플레이 99, 라이덴 2··· 등 최신 데모 게임에 이르기까지 철저히 재미만을 생각했습니다.

게임별 컬러 브로마이드 「공략 맵」 제공!!

준비된 재미, 이제부터 시작입니다.

집에다 오락실 차렸나?
실행 가능한 게임이 250개

이해하기 쉽고 자세한 공략, 「공략 CD CHAMP」가 전해드립니다.

제우미디어

구입문의 : 3142-6841

책이 없다구요? 가까운 총판으로 문의해 보세요.

서울지역/ 강남 영풍서 (02)554-3784 강동 도서 (02)471-2044 구로 대명서 (02)891-0622 도봉 생터서 (02)983-3900 동대문 지선 (02)245-3686 마포 진명서 (02)326-1866 서초 금비 (02)534-9075 송파 경화서 (02)416-5101 중구 수송서 (02)272-0803 성동 성재서 (02)457-2891 동포 자성서 (02)847-8702 관악 영우서 (02)816-1788 서대문 예진서 (02)357-6045 종로 연일 (02)737-3491 강서 영민도서 (02)697-7995 동작 관악서 (02)823-5121 경기지역/ 인천 (주)인광서적 (032)884-0801 인천 중앙도서 (032)527-9350 부천 해나 (032)663-6467 성남 한성도서 (0342)715-0066 수원 홍원도서 (0331)41-6300 광명 광명서 (02)897-6773 일산 대일총판 (0344)977-4427 안산 문일서적 (0345)402-3674 안양 성심서 (0343)66-3400 의정부 회룡도서 (0351)876-6304 평택 경기문고 (0333)53-0524 여주 이천 남경서적 (02)971-2236 구리 지구 (0346)551-0306 경북지역/ 경주 동화서적 (0561)772-4108 구미 정문서점 (0546)461-7824 김천 꽃동산 (0547)434-5897 대구 영남도서 (053)423-9193 대구 예문도서 (053)421-8958 대구 경북 (053)428-3200 상주 제일 (0582)535-2377 안동 중로 (0571)53-7575 영주 대현 (0572)32-8590 점촌 동명 (0581)555-3547 포항 예지서점 (0562)73-4870 경남지역/ 마산 태영서 (0551)44-7428 울산 녹수 (0522)49-4275 진주 센터 (0591)55-3991 충무 동아일보 (0557)43-5785 부산지역/ 김해 북부서 (051)895-4841 부산(남구)조선 (051)756-2727 부산(북구)해묵 (051)603-0154 부산(서구)진흥 (051)466-9386 부산 연제서 (051)467-8011 충북지역/ 제천 경북 (0443)47-3816 청주 생터서적 (0431)60-9472 충주 문학서 (0441)847-2819 충남지역/ 논산 보문 (0461)32-3156 대전 정음서 (042)254-6799 천안 해성서적 (0417)551-3073 강원지역/ 강릉 영동서적 (0391)645-3361 삼척 영동서 (0397)72-4959 속초 동아 (0392)32-1555 원주 남부서적 (0371)731-8424 춘천 경북서점 (0361)241-2015 전남지역/ 광주 송일 (062)225-9134 순천 일광서점 (0661)52-4414 여수 대명서적 (0662)62-2111 목포 현대서적 (0631)44-2711 전북지역/ 이리 대흥서적 (0653)52-3334 전주 세림 (0652)84-9884 군산 대흥서적 (0654)452-3434 제주지역/ 제주 광장서점 (064)33-7030

국진이도 이 책 읽고 도사됐다!

RPG 게임 이젠 공략이 필요없다!

이 한권의 책이 RPG의 모든 것을 말해줍니다

환상적인 RPG 세계의 이야기와 역사
몬스터 철저 연구
마법과 아이템의 효율적 사용방법
종족별, 직업별로 분석한 캐릭터 신상명세서
RPG 게임 잘하기
RPG 게임 만들기 가이드

출발~ 환상의 세계로

지금 서점에서 만나보세요

구입문의: (02)3142-6886 또는 애독자 엽서 좌측에 나와 있는(자기집 지역에 해당하는) 전국 총판점에 문의

- RPG를 더 재미있게 하는 방법
- RPG를 더 쉽게 하는 방법
- RPG 판타지 세계를 이해하는 방법
- RPG 도사가 되는 방법
- RPG 게임을 기획하는 방법

이 한권의 책에 모두 들어있습니다.

최신 RPG 마스터 북
국진이도 이 책 읽고 도사됐다!
FANTASY World of Magic & Sword
NEW RPG MASTER BOOK!
음~ 바로 이거야!!
환상적인 RPG 이야기에서부터
RPG 게임 잘하기까지
이제 게임이 2배 더 재미있고
쉬워집니다
베스트셀러 게임잡지 부록
값: 8,000원

국내 최초 PC GAME 핸드북
치트코드
Cheat Code
과거의 게임에서 앞으로 나올 게임까지 모든 비밀키를 공개
영구 소장판
값: 7,000원/ 구입문의: 3142-6841

어떤 게임도 쉽게 깰 수 있는 「비밀코드」 공개집!!

그 어떤 게임에라도 강하다!

당신이 가지고 계신 게임들 중에 몇 개나 엔딩을 보셨나요?
엔딩을 볼 수 있는 기회를 제공합니다.

시간이 없어 게임을 끝까지 못하셨습니까?
너무 어려워서 엔딩을 못보셨다구요?
친구들 사이에서 게임에 관한 한 1인자가 되고 싶다고요?

치트 코드 핸드북에 그 해결책이 있습니다.

이제 지긋지긋한 게임오버(GAME OVER)란 단어를 잊어버리세요.

JEU MEDIA
제우미디어

UNITECH

TOP GUN

For Video Game Player

패밀리 전용

(국내 최초 진동지원 가능)

놀이틀 Ⅱ · 190게임내장

놀이틀 Ⅲ · AUTO-POWER · 무선리모컨 · 190게임내장

UNITECH 유니테크 서울특별시 강서구 화곡동 1072-19호 ●소비자상담실 서울: 본사(02)605-1230

게임특급

GAME X PRESS 6

Game Life

공략의 대명사! 게임특급 시리즈!!
여섯번째의 감동이 찾아온다!!!

7월 23일 발매!!
정가 10,000원

SS 슈퍼로봇대전 완결
SS 사쿠라 대전 2
PS 파라사이트 이브
PS 철권3
SS 뱀파이어 세이버
PS 아랑전설

게임라이프
서울시 용산구 원효로 2가 96-8 삼성무역 B/D 5F
TEL:716-9052 FAX:703-2384

인포샵 특보

머그 게임의 새로운 역사를 만든다!

어둠의 성전

■제작: 메닉스
■장르: 리얼타임 시뮬 롤플레잉
■즐길 수 있는 곳: 인포샵 챔프(01410, 01411 접속 후에 champ)

최고의 기술력과 엄청난 자본의 결정체 머그 게임! 많고 많은 머그 게임 중에 파격적인 재미로 유저의 마음을 사로잡는 어둠의 성전! 그 멋진 경험과 색다른 신비감의 세계로 지금! 여러분을 인도한다.

완벽하게 다른 세계관과 파격적인 재미!

엉...? 처음 어둠의 성전에 접속한 첫마디는 놀라움이다.

그래픽이 뛰어난 한편의 비디오 게임을 즐기는 느낌! 그 느낌을 유저에게 줄 수 있다는 것이 어둠의 성전의 최고의 장점이다.

시나리오는 다양하다

이 게임의 숨은 매력은 여기에 있다!

어둠의 성전이 가지는 매력은 무엇보다 다채로운 게임 방법.

기본적으로는 시나리오를 진행해 나가는 스타일이지만, 머그게임답게 많은 유저들과 함께 플레이하게 되므로, 기존의 SRPG보다 훨씬 다양한 방법으로 플레이할 수 있다.

예를 들어서 마음이 맞는 친구와 함께 시나리오를 클리어 하는 것도 가능하고, 강한 적을 만나서 고전하고 있는 이름 모를 사용자를 도와주는 일도 가능하다.

시나리오마다 멋진 배경스토리

한 차원 다른 이색적 시나리오가 일품

롤플레잉 게임의 재미는 역시 스토리!

탄탄한 시나리오가 듬뿍 살아있다는 점이 이 게임의 최대 장점 중 하나이다.

용병의 고용에는 주의가 필요하다

뛰어난 시스템

어둠의 성전의 시스템은 매우 뛰어나다. 모든 유니트의 행동이 리얼타임으로 진행되고, 레벨 업한 캐릭터의 전직도 가능해서 다채로운 플레이를 즐길 수 있다.

또한 이 게임의 특징적인 시스템으로는 '부지휘관' 시스템을 들 수 있다. 랑그릿사에서 볼 수 있었던 이 시스템은 자신이 조종하는 캐릭터 이외의 또 다른 캐릭터를 이용할 수 있기 때문에, 전략 선택의 폭이 지금까지의 SRPG와는 비교할 수 없을 정도로 높다.

장비의 사용도 중요

전투는 익숙한 SRPG스타일

시나리오에도 박진감이 넘친다!

이제는 어둠의성전을 즐기자!

말로 듣는 것만으로도 가슴이 두근거리지 않는가? 이렇게 멋진 게임을 즐기는 방법은 너무나도 간단하다. 01410이나 01411접속 후에 champ를 입력한다.

그 다음의 초기메뉴에서 '24. 어둠의 성전'을 선택하면 어둠의 성전으로 들어올 수 있다. 자료실에서 에뮬레이터를 받은 뒤 인스톨만 하면 모든 것이 끝!

챔프 코믹룸에서 새로운 공포가 시작된다!

한 여름밤 당신을 시원하게 식혀드릴.. 학교괴담...

정말이라니까.. 내 말을 못 믿는 거니?

쳇!

후후후...

읍!

ATDT 01410 CHAMP/COMIC

10. 특선!! 학교 괴담

- 학교에서 친구들에게 이지메를 당한 진식은
- 친구들과 학교를 떠나 신발장에서 살게 되고
- 마침내 괴물의 모습이 된 진식은
- 자신을 괴롭힌 친구들에게 복수를 시작한다..

7월 31일!! 제 2탄 빨간 구두가 연재됩니다.

愛國의 함성으로 다시 태어났다!

네모네모 로직님! 안녕하세요!
꽃향기가 물씬 풍겨오는 따스한 봄이
되었읍니다.
지금 창밖에는 새싹님아! 어서 깨어나요!
하며 속삭이듯이 봄비가 내리고 있읍니다.
네모네모 로직님께서 보내주신 재미있는
책은 기쁜 마음으로 고맙게 잘 받았읍니다.
사실, 저는 별 기대없이 막연한 생각으
로 노크를 한 것인데. 이렇게 귀한 책
을 받고 보니 뭐라고 말할 수 없는 기
쁨과 은혜에 감사드립니다.
또 한편으로는 괜한 수고를 끼쳤다는
생각을 하니 조금은 미안한 생각이 드
는군요. 아무튼 고맙습니다.
한 순간의 실수와 잘못으로 영어의 몸이
되어 수양생활을 하고 있지만. 네모네모
로직님의 따스한 마음과 정성을 항상
마음에 간직하고 열심히 살아 가면서
네모네모의 영원한 독자로서 잘 굴러가
지않는 머리로 열심히 풀어 보겠읍니다.
책자에서 설명하는 요령이 다소 이해
가 잘 안되고 조금은 어렵지만 그래도
나름대로의 장수(돌머리)를 굴려며 풀어
보아야겠지요.
IMF속에서도 많은 발전과 번영이 있길
바라는 마음으로 이만 마칩니다.

"건강하세요"

청송에서 독자.

1998년 4월 1일 아침에.

봄비를 보면서.....

네모네모로직은 특별하지 않습니다.
어느 누구나 쉽고 재미있게 풀 수 있으며, 수능 시대에 맞는 지능향상 논리퍼즐입니다.

새느낌 신감각 완벽한 재미
네모네모로직
신토불이 네모네모로직
다양한 퍼즐의 세계
Vol.7
핸드폰 타기 응모권 수록!
로직 T/도서 상품권 타기 감사 이벤트
Vol.6

★구입문의: 02) 3142-6841 ★정가: Vol.1~Vol.6 각 권 6,000원 / Vol.7 7,000원

전자대륙~~

게임대륙

♣ 매장 안내 ♣

7F	영어나라 · 서광게임 · 거성게임랜드 · 테크노게임 · 아이피 · 게임매니아 · 게임파크(이화유통) · 게임뱅크 · 으뜸 게임기 총판 · 테마게임 · 게임아울렛 · 게임 TOP · 게임 백화점

제4회 **컴퓨터게임 시나리오** 및

제1회 **정보문화 스크린세이버 공모전**

- **응모기간 :** '98. 8. 1 ~ 10. 31 (3개월간, 마감일자 도착일분에 한함)
- **참가자격 :** 제한 없음
- **공모내용 :** 컴퓨터게임용 시나리오 · 기획서 및 정보문화 스크린세이버
  - 컴퓨터게임 시나리오는 주제 및 장르에 제한이 없음
  - 정보문화 스크린세이버는 「정보화로 경제위기 극복」, 「한국의 정보화 촉진」, 「정보화사회의 미래와 비전」 등의 주제
  - ※ 자세한 작성요령은 http://www.icc.or.kr 를 참고할 것
- **제출서류**

구 분	컴퓨터게임 시나리오	정보문화 스크린세이버
내 용	• 공모신청서 1부 (소정양식) • 작품요약서 1부 (A4용지 2~4매) • 컴퓨터게임 시나리오, 기획서 1부 • 시나리오 원본(텍스트, 그림)을 담은 3.5" 디스켓 (제출시 제목, 제출자명, 파일명을 반드시 명기 바람) ※ 훈글 3.0 이상 Version(*.hwp) ※ 글자크기 : 12pt 글꼴 : 명조체 / 좌우여백 : 20"	• 공모신청서 1부 (소정양식) • 작품요약서 1부 (A4용지 2~4매) • 스크린세이버 파일 (*.exe, *.scr, 압축파일 등) • 스크린세이버 파일은 3.5" 디스켓 또는 CD-ROM으로 제출 (제출시 제목, 저작도구, 제출자명, 파일명을 반드시 명기 바람)

- **응모방법 :** 우편접수 및 온라인 접수 (방문접수도 가능)
- **컴퓨터게임 시나리오, 스크린세이버 공모신청서 및 작성요령 배부/접수처**
  (157-715) 서울시 강서구 등촌1동 645-11
  한국정보문화센터 문화사업팀 공모전 담당자앞
  TEL : 02) 3660-2543~7 FAX : 02) 3660-2539
  • E-MAIL : polar@icc.or.kr / 천리안 : su333 / 하이텔, 나우누리, 유니텔 : iccok
- **발표 및 시상 :** '98. 11월 (수상자 개별통지)
- **시상내역**
  - 대 상 : 정보통신부 장관상 (각1명), 상금 200만원
  - 금 상 : 정보통신부 장관상 (각1명), 상금 100만원
  - 은 상 : 한국정보문화센터 사무총장상 · 전자신문사 사장상 (각2명), 상금 70만원
  - 동 상 : 한국정보문화센터 사무총장상 · 후원기관장상 (각5명), 상금 50만원
  - 장려상 : 한국정보문화센터 사무총장상 (각5명), 상금 30만원
- **기 타**
  제출된 응모작은 일체 반환하지 않음
  입상작에 대한 저작권은 3년간 본 센터에 귀속되고 공익적 차원에서 활용될 예정임
- **주최 :** 정보통신부
- **주관 :** 한국정보문화센터, 전자신문사
- **후원 :** 한국PC게임개발사연합회, 한국첨단게임산업협회, 한국멀티미디어컨텐트진흥센터, 한국소프트웨어지원센터

CONTENTS

COVER 1998. 9월호

「초코보의 이상한 던전2」에 「초코보 레이싱」. 처음 탄생되었을 때는 그저 FF의 한 엑스트라에 불과했던 초코보가 이만큼 컸습니다. 특히 「초코보 레이싱」은 초코보의 새로운 '외도(?)'의 시작이기에 더욱 기대가 모아지고 있습니다. 과연 초코보의 외도는 어디까지 이어질까요?

전국 총판점

서울지역 / 경기 지역 / 부산 지역 / 경북 지역 / 경남 지역 / 충북 지역 / 충남 지역 / 강원 지역 / 전남 지역 / 전북, 제주 지역

특보

체험판 맛보기

챔프 집중 공략

특별부록

브레이브 펜서 -무사시전- 완벽 가이드북

武蔵伝

WORLDWIDE NEWS LINE

인터뷰

진격철 특집 기사

게임 랭킹

기획 특집

플레이 스테이션 게임라인

새턴 게임라인

닌텐도64 게임라인

아케이드 게임라인

독자방

게임별 색인(가나다 순)

발행 겸 편집인 서찬석

편집주간 조 신

챔프취재팀 팀장/이성열
이재덕, 박현선
이우진, 구민형, 이현수
객원기자/안익준, 김선권
통신원/정광진(일본), 최영철(미국), 이상미(프랑스)

챔프미술팀 팀장/양연미
안은경, 김혜정
일러스트/정용석
어시스트/C&C, 라오미

챔프기획팀 팀장/이상업
최윤경대리,
김경미, 안석종, 정경미, 이우석

제작팀 팀장/이동백

영업팀 팀장/최종환
손용락 대리, 임용규

광고팀 팀장/손대연
이현수

관리팀 박경미, 김태준, 김미정

발행 (주)제우미디어
서울시 마포구 성수동 324-1
범경빌딩 5층

인쇄 (주)학원 프린테크
제본 가산실업
출력 (주)베스트 플러스
등록일자 1992. 10. 5
등록번호 라-5780
취재/미술 3142-6845
팩스 3142-6820

가격 및 정기구독 안내
가격/ 6,800원
1년 정기구독료/ 74,800원
광고, 영업, 정기구독/ 3142-6841
팩스/ 3142-0075

정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호
■서울은행 22108-2677906
■국민은행 822-01-0154-610
■농 협 033-01-168077
■외환은행 106-22-00360-9
예금주 : (주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

자매지 PC CHAMP

하이텔 게임정보 700-2377, 불건전 정보신고 080-023-0113 3056(8)

찬이의 ♥ 아르바이트

하-암
어떻게 대출하나…
쨍쨍 쨍쨍

오옷!

안녕!

헤-

오-오-옷-
가지 마세요-
그럼~ 또 안녕
부웅
바박

아- 그렇게
무심하게 가버리다니
흑!
GAME
신나는 게임
추욱

앗! 어느새
게임사장 까지
와 버렸네
뽕가 게임
용! 털권!

아저씨. 이거. 조거
요거. 저거. 조쪽거
얼마예요?
아 아
또 도움이 안되는
녀석의 출현이군
모살아

까울
안살거지!
그러면 나가
줘야 겠어-!
뻥

고로ㅁ 내 기필코
돈 많이 벌어서 복수하고
말리다…
부르륵

아니!
왜 제가 월급을
없단 거예요!

꼬- 오늘따라
되는일 하나 없군
미워-

응?
서점

게임챔프
한권 주세요.
!

적은 투자 큰 만족!
이렇게 변했습니다!
인포샵 챔프
개인 IP 자료실

개인 IP자료실
그래! 바로 여거야!
하하하

열심히 자료를 모으고!

밤을 새워 가면서…
컴퓨터에 자료 올리고

역시 챔프 개인 IP는
좋은 ~것이여

지은은행

우핫하-
킬킬킬

챔프 개인 IP는 있잖아
이래 저래 해서 굉장히
좋다. 너도 해봐-
어머! 그러니!

anime club

FOR GOOD ANIMATION LIFE

이달의 신상품 리스트 NEW

상품	가격
✠ 짱구 에어쿠션	₩9,000
✠ 짱구 비닐 안고있어요	₩6,800
✠ 에반게리온 씰 콜렉션	₩9,500
✠ 사쿠라대전 2 직소퍼즐시계	₩52,000
✠ 화이날 환타지 Ⅷ 크리어 화일	₩1,000
✠ 무사시전 크리어 화일	₩1,000
✠ 키홀더	
슈퍼로봇대전 열혈콜렉션 1&2	₩4,500
포켓몬스타 소프트키홀더 5	₩3,000
✠ 휘규어	
버철온 콜렉션 휘규어	₩11,500
건담 미니 휘규어 콜렉션 3	₩5,800
나데시코 리얼모델 유리카	₩40,000
나데시코 리얼모델 루리	₩38,000
버철온 리얼모델 바이퍼 Ⅱ	₩32,000
버철온 리얼모델 테무진	₩32,000
에반게리온 리얼모델 영호기	₩32,000
K.O.F 야가미 이오리(폴리스톤 제질)	₩80,000
✠ 트레이딩카드	₩3,800~
SNK 콜렉션	피아캐롯트에 오세요! 1&2
화이날 로맨스 4	피아캐롯트에 오세요! 메탈카드

※ 이외의 상품리스트는 각점포 또는 본사로 문의바람

짱구 에어쿠션- 비닐 안고있어요

슈퍼로봇대전 열혈콜렉션 1&2

사쿠라대전 2 직소퍼즐 벽시계

각종 휘규어

각종 트레이딩 카드

통신판매 START

(운송료는 별도이며 그외의 상품이나 자세한것은 통신판매부로 문의바람!)

◆ 통신판매부 02)323-5338 ◆ 계좌번호 상업은행 170-07-156657 조성우

상품	가격
✠ 플레이스테이션 본체 · 220V(통신판매기념)	₩전화문의
✠ 플레이스테이션 콘트롤러 · 듀얼쇼크(통신판매기념)	₩39,000
✠ 포켓 피카츄	₩39,000
✠ 포켓몬 손위에 올리면 램프가 피카츄	₩19,500
✠ 포켓몬 시끄럽다 나이스	₩22,000
✠ 두근두근 메모리얼 머그컵 A.B(각 6개 세트)	₩72,000
✠ 아야나미 레이 직소퍼즐 벽시계	₩46,000
✠ 후지사키 시오리 직소퍼즐 벽시계	₩46,000
✠ 포켓몬 피카츄 도기 저금통	₩18,000
✠ 포켓몬 사진 프레임	₩14,500
✠ 키홀더	
신세기에반게리온(6개세트)	₩16,800
센치멘탈그라프티(6개세트)	₩25,200
세가히어로즈스페셜(6개세트)	₩19,800
✠ 휘규어	
센치멘탈그라프티 사와타리 호노카 外1/6	₩55,000
신구지 사쿠라外 사쿠라대전	₩30,000
아야나미 레이 플러그 슈츠1/5	₩82,000
나데시코 콜렉션 휘규어(4개 세트)	₩42,000
슈퍼로봇 대전 선라이즈 편 (6개세트)	₩63,000
슬레이어즈 TRY 리나 外	₩37,000
아야나미 레이 & 아스카 1/6	₩78,000
센티멘탈그라프티 A.B(각6개세트)	₩57,000
두근두근 메모리얼 A.B(각6개세트)	₩72,000
건담 미니휘규어 콜렉션 2(6개세트)	₩34,800
캣츠아이(3개세트)	₩28,500
시티헌터(3개세트)	₩28,500
아야나미 레이 제복 1/6	₩60,000
아야나미레이 플러그슈츠 1/4	₩120,000
후지사키 시오리 1/5	₩105,000
마크로스 가워크	₩36,000
마크로스 발키리	₩39,000
에반게리온 초호기	₩138,000
에반게리온 초호기 스페샬	₩162,000
K.O.F쿠사나기교(폴리스톤제질)1/11	₩80,000
스트리트 화이터 춘네(폴리스톤제질)1/11	₩72,000
뱀파이어 쉐어버리리스(폴리스톤제질)1/11	₩72,000
사무라이스피릿츠 나코루루(폴리스톤제질)1/11	₩72,000
✠ 트레이딩카드	
쌍계의(5팩)	₩21,500
대운동회(5팩)	₩21,500
이브 더 로스트 원 Vol.2(5팩)	₩24,000
만능문화 고양이 아가씨(5팩))	₩20,000
은하아가씨 전설 유나(5팩))	₩28,000
만능문화 고양이 아가씨(5팩))	₩20,000
노엘 Vol.2(5팩)	₩19,000
드래곤 볼 Z(5팩)	₩24,000
엘하자드(5팩)	₩21,500
스치파이 Z(5팩)	₩24,000
두근두근 메모리얼 Vol.4(5팩)	₩24,000
건담 크로티클 3(5팩)	₩20,000
수퍼마리오(5팩)	₩20,000
남코오피셜(5팩)	₩19,000
소녀혁명 우테나(5팩)	₩20,000
올 캡콤 월드(5팩)	₩20,000
프린세스 메이커 1~2(5팩)	₩24,000
피아캐롯트에 오세요! 1~2(5팩)	₩24,000
랑그리사 3&4(5팩)	₩22,500
마크로스(5팩)	₩22,000
슬레이어즈 무비 스페셜(5팩)	₩22,000
수퍼리얼 마작(5팩)	₩20,000
천지무용(5팩)	₩22,500

코너특약점

수원특약점 0331)251-1617

직영점

압구정점 02)549-3705

전문점

대학로점 02)3675-3375

부천점 032)653-7632

강남역점 02)3482-3375

■ 수입원/ 토마토 클럽 02)326-3705 ■ 총판매원/ 어뮤즈 멘트 콜렉션 02)323-5171 ★ 전문점 · 코너특약점(지방) 모집중!!!

최신 게임기 고장 수리 선두주자!

전문수리실

차세대 게임기 수리는 확실한 기능과 경력으로
서비스가 이루어져야 게임기가 안전합니다.
전문기능인으로서 책임감과 자부심으로 수리를 보장합니다.
(어떤 고장이라도 문의! 100% 수리보장)

PS　　SS　　N64

- 각 기종 CD ROM 게임기렌즈
- 100~220V 프리볼트 스위칭 파워 확보
- 각 기종 게임기 수리 부품 보유

특(1)

피카소 수리실

02)713-5853

서울시 용산구 나진상가 13동 2층

할인권
본권을 지참방문시 할인하여 드립니다
20% D/C

PC 게임지 사상 국내 최초「부수공사기구 한국ABC」가입

판매부수 1위

PC CHAMP

나 PC CHAMP.. 방학때 꼭 챙기세요!

대한민국 최고의 PC게임지 PC CHAMP

AUGUST 1998

창간 3주년 특별호

8월호

커버스토리

문명: 콜 투 파워

긴급공략/ 통신가 중심으로 급부상 신 개념 전략시뮬

코만도스

스페셜 공략 X 파일

스타크래프트 러싱 기법 총정리

게임특집

샤이닝 로어

완벽공략

- 삼국지 천명: 손권의 야망
- 저니맨 프로젝트 3
- 초시공 영웅전설 2 외전-북방밀사-
- 해저드

이번호에는 부록이 6개?

절찬 판매중!

창간 3돌맞이「빅 6」왕창 보너스

정품 1 — 한과 실시간 전략이 결합된「명작 전략시뮬」 로드 오브 렐름 2

정품 2 — 신개념 시뮬레이션의 선구자 섭씨티

정품 3 — 코믹한 캐릭터, 코믹한 RPG 용의기사 2

정품 4 — 아기자기하고 깔끔한 RPG 그레이스톤 사가

5 — 오랫동안 기다려왔던「Tip & Hacks 컬렉션 5」

6 — FF7 스페셜 공략 및 공략맵 완전 공개 + 정품공략 가이드

해외에서 뜨고있는「아미맨」주요 탑공략 수록!!

창간 3주년 기념 사은대잔치 슈퍼 클럽 X 응모권 수록

ABC 부수공사기구 한국ABC가입

PC GAMER 독점기사특약

정가 7,800원(정품 CD부록 포함)

힛트 상품코너

마케팅뉴스

PlayStation

P/S 액션 리플레이 골드

PlayStation Pro Action Replay

Bigger, Faster, Better, Longer... beat those PlayStation games with this! Hundreds of built-in cheats AND fully programmable memory-add, store and delete codes as required.

심플한 패키지와 사에라 한글 지원

높은 업그레이드율을 자랑할 수 있으며 제로 디팩트를 지향한 제품으로 출시, 새로운 버전으로 공급.

P/S 마스터 메모리 카드 Ⅰ

대용량의 메모리카드의 출현으로 장안에 화제를 모으고 있다. 출시되는 게임의 종류가 증가하면서 용량이 큰 메모리카드의 필요성이 증대되는 가운데 **마스터메모리** 카드의 등장은 게임메니아들의 충족을 완전히 해결할 것으로 기대된다.

P/S P/S용 골든 무비카드

게임본부에서는 제조원인 지산(GAMARS)과 공급계약체결, 국내에 공급하게된다.

기존의 무비카드는 로딩시간과 게임CD로 부팅 시켜야되는 불편, 탐색기능이 없었는데 이번에 출시되는 새로운 기능의 골든무비카드는 이러한 불편을 해소 비디오 CD를 바로 넣고 영화관람을 할 수 있다. 무엇보다 선명한 화질로 에니메이션 및 모든 Video CD를 볼수 있으며 메니아들의 필수품으로 등장하고 있다.

확인해주십시요. 본부에서 공급한것인지.

문의: 704-1515

P/S 듀얼 포스 패드

미국 메드캣츠사의 듀얼 포스 패드는 인기 폭발의 상품으로 대두되고 있다.

폭발이유는 나름대로 분석해 보니

- 모든 게임에 아나로그 스틱 지원
- RPG게임, 액션게임에 적합한 아나로그 스틱 이용가능
- 터보기능과 스티리어링 휠 기능 모드가 탑재되어 있음
- 감도, 촉감이 탁월하여 부드럽고 확실한 작동
- 보조전원 공급기능이 있어 본체에 아무런 부담을 주지 않고 작동
- 에러율 제로로 미국회사의 견고함을 자랑

힛트상품

문의: 704-1515

P/S 액플 수리 이야기

기존의 액플이 에러율이 많아 이를 수리할 수 있는 길이 열렸다.
여러가지 병에 걸린 액플을 본부로 갖고 오면 첨단장비와 그동안의 노하우로 간단하게 치료할 수 있다.

정보 제공을 받습니다

세계 곳곳에 숨어있는 게임에 관련된 제조자 상품을 찾습니다.
인터넷 홈페이지 주소, 팩스, 전화번호 등등을 알려주세요.

1. 새롭게 출시될 상품	3. 인기있는 상품
2. 새롭게 출시된 상품	4. 인기 예상되는 상품

연락주실곳
E-mail: Kmlee263@nuri.net
FAX: 718-6662
Tel: 704-1515

S/S 액션 리플레이 플러스

새턴용 1.4메가 램팩과 액션 리플레이의 기능을 혼합한 '액션 리플레이 플러스' 의 신제품이 발매중이다. 새턴에는 슬롯이 하나밖에 없는탓에 램팩 대응 소프트에서는 액션 리플레이를 사용할 수 없었던 문제를 해소한 제품이 바로 '액션 리플레이 플러스'. 기존에 1메가 램팩과 4메가 램팩을 스위치로 전환하여 사용하던 방식을 개선, 카트리지 내에서 자동으로 인식, 전환되는 시스템을 채용하고 있다.

P/S S/S N64겸용 마스터 드라이브로 실제운전 연습을 해보세요

이번에 소개하는 마스터 드라이브는 플스, 새턴, 닌64가 전부 대응되는 경제적인 제품이다.

일단 아나로그가 대응되고 그 조작감이 탁월하다. 현실감 있는 조작을 위하여 플라스틱 재질위에 가죽덮개가 지원되고 보통 레이싱 콘트롤러 보다 감촉이 월등하다.

가장 큰 특징이라면 아날로그 외에 다른 제품에서는 볼수 없었던 디지털 모드까지 지원되어 언제라도 디지털과 아날로그를 공유해서 게임을 즐길 수가 있다는 점과 액셀과 브레이크로 나뉘는 페달부위도 실제 자동차와 비슷한 크기로 제작되어있기 때문에 보다 실감 있는 조작을 경험할 수 있다.

문의: 704-1515

N64 액션 리플레이

N64에도 액션 리플레이가 등장했다. PS, SS 용 액션 리플레이카드와 동일한 기능을 가지고 있다. 수백가지의 코드가 내장되어 있어서 컴링크(별도 판매)를 통해서 자신이 직접 코드를 만들어 볼 수도 있다.

상기제품과 게임관련 상품을 국내외의 마케팅을 원하시는 분은 연락주십시오.
성실히 상담해 드리겠읍니다.

서울 용산구 한강로 3가 3-23 나진상가 15동 104호
게임본부: Tel: 704-1515
Fax: 718-6662

통신판매 015-01-0496-246
국민은행 예금주 송용섭

모험과 신비가 가득한 나라 우리가 꿈꾸던 그곳

가자!~ 롯데월드의 세계로

LOTTE WORLD

롯데월드

012

게임챔프 독자를 위한

특별사은권

유효기간: '98년 8월 31일까지

〈자유이용권〉 이용시간(09:30~23:00)

구분	정상가	할인가
어른	₩ 22,000	₩ 18,000
중고생	₩ 18,000	₩ 14,000
어린이	₩ 13,000	₩ 10,000

본권을 가지고 오시면 롯데월드 어드벤처·매직아일랜드·민속박물관 입장 및 전 시설물을 모두 이용하실 수 있는 자유이용권을 할인하여 드립니다.

- 사은권 1매당 5인까지 할인혜택이 주어집니다.
- 티켓교환장소: 롯데월드 정문 매표소
- 문의처: 특판팀(411-4941~5)
- 본권은 비매품입니다.
- 주차장 이용은 무료입니다.
  주차카드에 무료주차 확인을 받으십시오.
  (장소: 어드벤처, 매직아일랜드, 안내데스크)

롯데월드어드벤처
LOTTE WORLD ADVENTURE

절 취 선

Fantasy Festival

연중무휴 야간개장(밤 11시까지)

절 취 선

926

게임챔프 독자를 위한

특별사은권

유효기간: '98년 8월 31일까지

〈야간 자유이용권〉 이용시간(17:00~23:00)

구분	정상가	할인가
어른	₩ 14,000	₩ 11,000
중고생	₩ 12,000	₩ 8,000
어린이	₩ 9,000	₩ 7,000

본권을 가지고 오시면 롯데월드 어드벤처·매직아일랜드·민속박물관 입장 및 전 시설물을 모두 이용하실 수 있는 야간 자유이용권을 할인하여 드립니다.

- 사은권 1매당 5인까지 할인혜택이 주어집니다.
- 티켓교환장소: 롯데월드 정문 매표소
- 문의처: 특판팀(411-4941~5)
- 본권은 비매품입니다.
- 주차장 이용은 무료입니다.
  주차카드에 무료주차 확인을 받으십시오.
  (장소: 어드벤처, 매직아일랜드, 안내데스크)

GAME CHAMP

게임챔프의 제호가 '게임파워'로 변경됩니다

게임챔프가 오는 10월 5일자 (게임챔프 11월호)를 기해 게임파워(GAME POWER)로 제호를 변경하게 되었습니다.

이렇게 제호를 변경하게된데에는 지난 92년 7월 14일 게임잡지인 게임챔프를 창간하기 전에 특허청에 게임챔프라는 이름으로 상표등록을 출원(신청)했고 당시 특허청 심사결과(통상 심사기간이 1년 걸림) 게임챔프와 유사한 상표를 먼저 등록하여 사용한 사람이 없었기 때문에 등록을 해도 좋다는 통보에 따라 93년 11월 11일 특허청에 정식으로 상표등록을 해 그동안 게임챔프라는 제호를 사용하여 왔습니다. 그러나 (주)대원에서 만화잡지로 발간하는 소년챔프 및 슈퍼챔프란 제호는 폐사의 게임챔프보다 실제로는 먼저 사용하여왔으나 특허청에 상표등록 출원신청이 늦어 (신청 93년 2월 19일) 1년이상의 심사기간 끝에 먼저 등록된 게임챔프와 제호가 유사하지 않다는 특허청의 판단에 따라 등록허가가 나와 94년 7월1일 부로 특허청에 등록, 게임챔프와 공존하는 잡지제호로서 그동안 같이 사용하여 왔습니다.

그러나 양사는 제호에 관한 유사성 여부의 판단이 필요해 특허심을 구하게되었고 여기서 폐사는 "게임챔프와 소년챔프, 슈퍼챔프는 만화잡지와 게임잡지라는 각기 다른 분야를 가지고 있고 독자들도 두잡지를 혼동하거나 오인해 구입하지 않기 때문에 같이 사용해도 무방하다"는 주장을 했음에도 불구하고 안타깝게도 1심(특허청 심사심)과 2심(특허법원)에서 폐사의 주장이 받아들여지지 않게 되었습니다.

이에따라 폐사는 최종판단을 위해 대법원에 이에 대한 정당한 판결을 내려주도록 상고를 하고 혹시 만에 하나 대법원에서도 (주)대원측의 주장이 받아들여질지 모르기 때문에 그 결과가 나오는 98년 11월 경에 제호를 바꾸려 하면 상당히 시일이 촉박하다고 판단, 그 결과가 나오기 전인 10월 5일자를 기해 게임챔프의 제호를 '게임파워'로 바꾸려 하는 것입니다.

그동안 게임챔프를 아껴준 독자들에게는 정말 섭섭한 마음 금할 길이 없으나 현행법의 테두리 내에서 그리고 (주)대원의 요청에 의해 어쩔수 없이 바꿔야하는 이런 상황을 십분 이해해 주시기 바랍니다. 아울러 '게임파워'로의 제호변경이 게임챔프에게는 오히려 더욱 더 창조적인 이미지 변신의 기회로 생각하고 10월 5일자를 기해 더 뛰어난 내용을 지닌 '게임파워'로 재탄생코자 합니다. 앞으로도 변함없는 독자 여러분들의 많은 성원과 애정을 부탁드립니다.

GAME POWER

'게임챔프' 편집진일동

국내뉴스

News

현대세가, '드림 캐스트' 사업 추진

현대세가에서 세가의 드림 캐스트를 OEM방식으로 생산 · 수출한다.

현대 전동수 사장이 직접 일본 세가에 들어가 계약을 성사시킨 이번 드림 캐스트의 OEM수출 건은 현대전자에서 부품 조립을 하고 현대세가에서 수출하는 식으로 진행된다고 한다.

또한 현대의 한 관계자에 따르면 드림 캐스트의 국내 판매는 일단 하지 않을 것이라는 입장으로 이는 현대전자의 N64사업 실패, 국내 비디오 게임 유통의 문제점 등 국내의 비디오 게임기 하드웨어 사업에는 여러 가지 모험부담이 있다는 자체 결론에 의한 것이다.

한편 국내 드림 캐스트의 OEM수출건은 삼성측과 먼저 이야기가 있었으나 새턴사업으로 적자를 입은 삼성측의 거부로 현대에서 추진하게 되었다고 한다.

'한반도정보화추진본부' 발족

정부는 지난 5월 25일 현 김대중 대통령의 정보화 정책 자문을 위한 '한반도정보화추진본부(이사장 이용태, 본부장 정호선)'라는 새로운 단체를 발족했다.

고 박정희 대통령의 '새마을 운동'을 김대중 대통령의 '정보화 운동'으로 되살리겠다고 취지를 밝힌 이 단체는 한반도의 '정보화', '네트워크화', '과학기술화'라는 슬로건 아래 2010년까지 과학기술경쟁력, 정보화지수, 경제 및 국제경쟁력 순위를 세계 5위(현 종합 35위)로 높인다는 계획을 세워두고 있다. 이를 위해 각종 정책 토론회와 세미나와 부가사업인 사이버 국회(assembly.k21c.com) 등을 통해 정보화사회의 비전을 제시하고 나아가 통일한국의 정보통신까지 이끌어 간다는 방침이다.

한반도정보화추진본부는 현 국회의원과 등 각계 유명인사로 구성된 이사진과 자문위원, 임원을 구성하고 실제 업무를 담당하게 될 11개의 기획단을 운영중에 있으며 특히 이중에서도 '사이버세계기획단'과 법령정비기획단'에 가장 역점을 두고 있다고 밝혔다.

■ 문의: (02) 702-2010

www.points21.or.kr(8월중) / www.sun.or.kr(임시)

중학교 남학생 90%가 오락실 출입경험 있어 …

지난 달 13일 세종문화회관 대강당에서는 청소년보호위원회 주최로 '청소년보호 전국대회'가 열렸다. 이날 '서울 YMACA 청소년 사업부'에서 발표한 자료에 따르면 고등학교 14개교 남녀 1,200명을 대상으로 조사한 결과 중학교 남학생 88.9%가 전자오락실, 즉 게임센터를 출입한 경험이 있다고 밝히고 있다.

또한 중학교 여학생은 67.4%, 고등학교 남학생 88.2%, 여학생 65.8%로 나타났다. 특히 남자 중학생의 경우 주 1회 이상 출입한다고 답한 학생이 51.6%나 되었으며, 이중 거의 매일 이용한다고 답한 학생도 16.9%나 돼 이제는 오락실이 청소년들 사이에서 일상적인 놀이공간으로 자리잡고 있음을 알 수 있다. 여기서 게임센터를 '청소년 유해업소'로 분류하고 있다는 사실에 주목할 만하다.

고등학생 93%가 출입하는 '노래방'과 함께 '게임센터'가 청소년 유해업소'로 분류되고 있다는 사실은 현실적으로 이해하기 힘든 부분이 있다. '감시와 규제가 필요한 곳'이라는 표현은 더더욱 그러하다.

만약 여기서 밝힌 '전자 오락실'이 성인 오락실을 말한 것이 아니라면 마땅히 게임센터와 구분되어야 하며 감시보다는 '지원'이, 규제보다는 '육성'이 필요한 공간이며 '청소년 유해업소' 명단에서도 제외되어야 할 것이다.

「버츄얼 서울」 모니터 요원 모집

서울시에서는 7월 23일부터 8월 22일까지 PC게임 「버츄얼 서울」의 게임의 평가를 담당할 모니터 요원을 모집하고 있다.

모집정원은 20명이며, 게임을 좋아하는 한국 사람이면 누구나(국내거주 외국인 포함) 응모가능하다. 응모를 원할 경우 성명, 생년월일, 주소, 전화번호, E-MAIL, 직업, 응모동기 또는 게임과 관련한 간략한 자기소개를 적어 서울시 홍보담당관실로 전자우편이나 엽서로 송부하면 된다. 발표는 31일 인터넷(www.metro.co.kr)과 개별통보 방식으로 이루어지며, 선발된 모니터요원들에게는 「버츄얼 서울」과 관련된 각종행사에 우선 참여할 수 있고 이와는 별도로 소정의 수당이 지급될 예정이다.

문의: (02) 731-6236

「브리트라」, 7월 우수게임 수상

문화관광부는 「'98 이달의 우수게임」 7월 수상작품으로 「브리트라」를 선정 · 발표했다. 이 작품은 섬을 배경으로 한 롤플레잉 게임으로 120개의 캐릭터가 등장하며 기존 액션형 롤플레잉 게임이 갖는 시나리오의 빈약이라는 약점을 보완, 다양한 이벤트를 통해 이야기를 전개시켜 나가도록 했다. 심사위원들은 이 작품이 '섬을 배경으로 한 세팅이 특이하고 특이 그래픽이 매우 뛰어나다'고 선정이유를 밝혔다.

류시아가 속옷입고 등장

현대세가에서 류시아 캐릭터 사업에 진출, 게임 뿐만 아니라 여러 가지 사업의 다각화를 추진할 예정이다. 현대세가는 일단 자사에서 하고 있는 스티커자판기 '프린트 클럽' 모델로 등장시킬 예정이며 뿐만 아니라 내의회사 (주)좋은사람들과 계약을 추진중에 있어 계약이 성사되면 류시아가 여성 속옷을 입고 광고 모델로 등장하게 될 가능성이 높아지고 있다. 현재 80%정도 진행된 (주)좋은사람들과 계약이 성사되면 조만간 속옷차림의 류시아를 매스컴에서 만나게 될 수 있을 것이다.

SBS, 사이버 팻 '빛돌이' 개발

서울방송(SBS)에서 국내 언론사로서는 최초로 PC용 사이버 팻(빛돌이)을 개발, 최근 SBS 인터넷홈페이지(www.sbs.co.kr)에 공개했다.

사이버 애완동물 성장게임의 일종인 이 프로그램은 개국시부터 활용해온 자사의 캐릭터인 '빛돌이'를 이용한 것으로 반다이의 「다마고치」처럼 PC상에서 먹이를 주거나 아플 때 약을 주며 성장시키는 게임이다.

또한 일종의 액세서리로도 볼 수 있는 이 프로그램은 윈도 제어판에 SBS 버튼을 설치, 이를 선택하면 바로 SBS의 인터넷 홈페이지로 이동할 수 있는 기능이 있으며 앞으로는 빛돌이 가족들도 등장시킬 예정이다. 윈도95와 다이렉트X(DirectX)가 설치된 PC만 있으면 누구나 빛돌이 성장 게임을 무료로 다운받아 즐길 수 있으며 영문 버전도 별도로 있어 영어권 이용자들도 이용할 수 있다.

한컴산 비리 어디까지인가

지난 7월 6일 업소용 게임 심의와 관련 사행성게임을 불법으로 허가를 내준 한컴산 간부와 제작자를 소환 수사하는 과정에서 정치권에 로비를 했다는 진술을 확보, 이에 검찰이 진위 여부파악에 나섰다.

검찰의 한컴산 임직원들의 수뢰비리 수사과정에서 한컴산이 허가심의권과 관련, 오락기 제작업자들로부터 받은 뇌물을 정치인들을 비롯 보건복지부 관계자들에게 전달했다는 의혹이 제기되고 있다. 이는 중앙회측이 심의위원 선정·해임을 마음대로 할 수 있도록 규정을 바꿔달라는 명목으로 정치인들에게 뇌물을 건넸을 거라는 한컴산 간부의 진술에 의한 것이다.

최근 한컴산 황소신회장이 한컴산의 업소용 게임 심의 관련 업무의 문광부 이관에 대해 반대의견을 표명, 적극적으로 업무 고수를 위해 활동을 진행시키고 있지만 이와같은 비리 사건과 연류되어 어느 정도 지지를 얻을 수 있을지는 미지수다.

영제협, 민간게임협의체 구성 공진협 심의 이관 반대

문광부 산하단체인 한국영상오락물제작자협회(이하 '영제협')에서 업소용 게임의 공진협 이관에 반대, 민간게임협의체의 구성을 주장하고 나섰다.

영제협은 최근 한컴산 간부들의 금품수뢰 및 비리사건과 관련 심의업무의 파행적 운영으로 업계의 피해가 크다는 점을 지적, 하루라도 빨리 한컴산에서 심의업무를 이관시켜야 한다고 주장하고 있다.

그리고 앞으로 심의업무를 맡게 될 공진협 역시 단순 윤리 심의 기관으로, 전문성 결여를 지적하며 게임전문 단체인 영제협으로의 심의 이관이 바람직하다는 주장으로 문광부의 이관업무에 맞서고 있다.

한편 영제협의 주장은 영제협이 주축이 된 게임관련협회, 게임업계, 언론계, 학계, 소비자 등을 망라한 '민간게임협의체'를 구성, 심의 업무를 추진해 나가야 된다는 것이다.

사이버 게임자키 탄생

게임챔프와 PC챔프가 협찬하고 있는 케이블 TV 만화전문채널 투니버스의 「게임플러스」에 사이버 게임자키가 탄생했다. 사이버 가수, 사이버 대학생, 교수에 이어 사이버 캐릭터의 선풍적인 인기를 반영하여 제작된 이번 사이버 게임자키의 이름은 '더블맨'으로 투니버스가 자체제작한 3D 형식의 디지털 애니메이션 캐릭터로 탄생하게 되었다.

현재 더블맨은 「게임플러스」에서 탤런트 진재영과 함께 만화, 게임을 소개하고 있으며 키 180㎝, 몸무게는 62㎏. 세 가닥 머리카락에 색깔을 변화시켜 감정을 표현하며, 김국진 송광호 등 인기연예인 흉내가 특기로 더블맨이란 이름은 기쁨-사랑-즐거움을 두배로 만들어 준다는 의미라고 투니버스측은 밝혔다.

내년 '영상물 검열제도' 완전 폐지될 듯

국민회의는 내년부터 영상물에 대한 검열제도를 폐지하는 대신 18세이상의 연령을 대상으로 관람·상영할 수 있는 '등급외 영화' 제도를 신설하기로 했다.

이와 함께 영화산업 진흥을 위해 문관부 산하에 '영화진흥위원회'를 설치하고 영상물 등급 분류를 전담하는 '영상물등급분류위원회'를 신설할 방침이다.

국민회의 정책위는 지난달 이같은 내용을 골자로 한 영화진흥법, 음반및 비디오물·게임물에 관한 법, 공연법 등 영상 관계법 개정시안을 마련, 발표했다.

국민회의가 마련한 개정시안에 따르면 영상물에 대한 사전검열제도를 폐지하는 대신, 현행 ▲전체 연령이 관람할 수 있는 영화 ▲12세 이상이 관람할 수 있는 영화▲15세 이상이 관람할 수 있는 영화 ▲18세 이상이 관람할 수 있는 영화 등 4등급의 영화 이외에 성과 폭력물이 지나치게 묘사돼 있는 영화를 '등급외 영화'로 분류, 18세 이상에 한해 관람할 수 있도록 상영을 허용한다는 것이다.

그러나 '등급외 영화'의 경우 전용영화관에서만 상영을 허용하고 광고를 전면적으로 금지하는 한편, 수익에 대해 중과세를 하며 전용영화관 설치시 시·도지사의 허가를 받도록 제한함으로써 음란, 퇴폐문화의 양산을 막도록 했다.

이와 함께 개정안은 영화산업의 육성을 위해 문화관광부 산하에 민간 전문가들을 중심으로 10인의 위원으로 구성되는 영화진흥위원회를 설치하기로 했다.

한편 영화와는 달리 게임에 대한 세부시안은 아직 정해지지 않아 이런 규정이 아케이드 게임센터(오락실)나 게임센터용 게임 프로그램에 어떻게 적용될 지는 아직 미지수이다.

'등급외 영화'의 명확한 기준과 한계는 어디까지가 될 것인가?(사진은 생과부 위자료 청구소송의 한장면)

춘소프트, PS 진출

사운드노벨 「거리(街)」를 발표하여 SS의 특급 서드파티로 급부상했던 춘소프트가 이번에는 PS에도 진출한다고 밝혔다. 춘소프트는 그동안 사운드노벨이라는 장르를 개척해 그 분야에서는 최고의 개발사로 인정받아 왔으며 현재 「거리(街)2」를 제작중인 것으로 알려져 있다.

한편 이번에 춘소프트가 PS로 이식, 발매한다고 발표한 타이틀은 「거리(街)」, 「카마이다치의 밤」, 「제절초」 등 기존에 타 기종으로 발매되었던 춘소프트의 3대 사운드노벨로 '사운드 노벨 에볼루션' 시리즈라는 타이틀로 발매될 예정이다.

우선 사운드노벨 에볼루션 시리즈 제 1탄은 「제절초 -소생편-」으로 98년 12월 발매예정이며 2탄은 「카마이다치의 밤 -특별편-」 99년 1월 예정, 3탄 「거리(街) -운명의 교차점-」은 99년 2월 발매될 예정이다.

특히 PS로 컨버전되는 동시에 게임의 많은 부분이 리뉴얼, 레벨 업된다고 하니 사운드노벨 매니어들에게는 매우 반가운 소식이라고 할 수 있다.

「바이오 하자드」어트랙션 오픈!!!

지난 7월 18일 일본 오사카에 위치한 '엑스포랜드'에 '바이오 하자드 나이트메어'라는 어트랙션이 오픈됐다. 이것은 「바이오 하자드」의 무대가 된 양옥을 모티브로 한 2층짜리 호러하우스로 캡콤과 동영(東映)이 합작하여 건설한 것.

물론 입장객은 마치 「바이오 하자드」의 주인공인 된 듯한 기분으로 하우스 안을 마음껏 탐색할 수 있으며 안에는 게임 속에 등장했던 것과 마찬가지로 좀비들이 기다리고 있다. 물론 이렇게 단순한 좀비 이외에도 입장객을 놀라게 만드는 다양한 장치들이 갖추어져 있어 게임 속의 분위기를 그대로 느낄 수 있도록 설계되었다. 단 한번이라도 「바이오 하자드」를 플레이 해 본 유저라면 반드시 한 번 가보고 싶은 곳이다.

한정판 「모으자 고질라」 매진

지난달 11일, 드림 캐스트 대응 게임기로 관심을 고조시키고 있는 「모으자 고질라 ~ 괴수대집합~」이 영화 「고질라」상영 영화관에서 한정 판매되었다. 특히 주목할 점은 발매 첫날인 7월 11일 초두 출하수 20,000개가 완전 매진되었다는 점이다.

공개 첫날인 만큼 모든 영화관이 초만원이였던 점을 감안한다고 해도 '드림 캐스트'의 인기도는 매우 높은 편이었다. 이로서 조금 불안하지 않겠냐는 세가의 '드림 캐스트' 사업의 첫 발은 대성공을 건둔 셈이 되었다. 앞으로 세가가 펼치는 '드림 캐스트' 사업의 향방이 궁금하다.

「드래곤 퀘스트」콘서트 개최

오는 8월 23일 동경 시부야공회당에서는 "제 12회 패밀리 클래식 콘서트 드래곤 퀘스트 세계"가 개최된다. 이 콘서트에서는 그동안 드래곤 퀘스트의 음악을 담당해 오던 스기야마 코이치씨가 직접 지휘하는 「드래곤 퀘스트Ⅱ」의 음악을 오케스트라 연주로 들을 수 있으며 이 콘서트를 기념해 2인 1쌍 페어티켓으로 입장하는 입장객 중 5명에게는 스기야마 코이치의 사인이 들어간 포스터가 증정될 예정이다.

이번 행사 역시 게임이 문화의 일부로 자리잡은 일본다운 대규모 콘서트이다.

남코 캐릭터 전문점 오픈

남코는 자사의 캐릭터 상품을 판매하는 캐릭터 상품 전문점 '엔터테인먼트 상품 스토어(이하 EGS)'를 일본 전역으로 확대 오픈해 나갈 예정이라고 발표했다.

현재 EGS는 이미 센다이와 오사카에 오픈된 상태이며 7월 말에는 동경점도 개점할 예정이다. 이 상품 전문점에서는 남코의 게임 캐릭터를 이용한 T셔츠, 잡화, 전화카드, 피규어 등 다양한 캐릭터 상품이 전시, 판매될 예정이다.

코나미, 음란성 '두근두근' 제작자에게 배상 청구

지난 7월 10일 일본 코나미는 무단으로 「두근두근 메모리얼」의 캐릭터를 이용해 성인용 비디오 애니메이션을 제작한 비디오 제작자에 대해 비디오 제조 판매 금지와 손해배상 등을 청구하는 소송을 동경 지방재판에 제소했다.

문제의 이 비디오에는 「두근두근 메모리얼」의 히로인 캐릭터라고 할 수 있는 '후지사키 시오리'와 거의 흡사하게 생긴 여성 캐릭터가 등장하여 외설적인 행위를 반복하는 장면이 전편(약 10분간)에 걸쳐 수록되어 있다.

한편 이 비디오테이프는 지난 97년부터 「갈팡질팡 이미지네이션」이라는 제목으로 동경의 아키하바라 근처에 있는 비디오 샵 등을 중심으로 판매되었던 것으로 알려졌으며 코나미는 자사의 이미지와 「두근두근 메모리얼」의 이미지를 실추시킨 이번 사건을 절대로 묵과할 수 없다며 강력히 대응할 것을 시사했다. 앞으로의 결과가 주목된다

스퀘어, 초리얼 그래픽 공개

매년 씨그래프를 통해 게이머들을 놀라게 하던 스퀘어가 올해 역시 지난 7월 19일(미국) 개최된 "씨그래프 98"을 통해 스퀘어USA 하와이 스탭의 최신 영상을 공개해 관계자들을 놀라게 했다. 한편 챔프에서도 인터뷰를 통해 알려진 바 있듯이 현재 스퀘어의 하와이 스튜디오에서는 '파이널 판타지'의 세계를 그린 풀CG 극장용 애니메이션이 제작중인데 이번에 공개된 영상들이 그 영화에 사용되는 것은 아닐까 하는 의문이 제기되고 있다. 물론 스퀘어에서는 이번에 공개된 영상은 모두 컴퓨터 그래픽 연구의 성과일 뿐 극장용 애니메이션이나 후속작 'FF'에 사용될 예정은 없다고 밝혔다.

남코, 에어가이츠 세계대회 개최

지난 7월 26일, 일본 남코는 매트로 폴리탄 플라자 MET홀(동경 · 이케부쿠로)에서 남코의 업소용 3D격투 게임인 에어가이츠의 월드 챔피언십을 개최했다. 에어가이츠는 남코와 스퀘어가 공동프로젝트 제 1탄으로 개발, 98년 2월 25일에 발매된 3D격투 게임이다.

이번 대회는 '일본 결정전'과 '세계대회'의 2부로 구성되어 진행되었으며 결정된 각국의 챔피언들의 '세계대회'에 앞서, 일본 출전자를 결정하는 일본 결정전이 오전 9시부터 시작되었다.

이번 세계대회에는 영국, 한국, 싱가폴, 홍콩, 일본의 대표선수 8명이 참가하였으며 세계대회 우승자는 역시 게임의 메카답게 '일본 결정전'에서 2위로 올라온 '마에노'선수가 차지했다.

한편 이번 대회의 내용은 연말에 발매될 PS용 「에어가이츠」에 동영상으로 수록될 예정이다.

액티비젼, 디즈니와 비디오 게임 판권 계약

액티비전은 지난달 22일, 디즈니 인터랙티브와 비디오 게임 판권 계약을 체결했다고 자사의 홈페이지를 통해 발표했다.

이 계약에 따라 액티비전은 「토이 스토리2」를 필두로 앞으로 공개될 디즈니의 애니메이션을 베이스로 한 비디오 게임을 제작할 수 있는 권리를 얻게 되었다. 물론 현재로서는 어느 하드웨어에 적용될 지는 미지수이지만 디즈니나 액티비전의 경우 여러 기종으로 동시에 발매할 예정인 것으로 알려져 있다.

한편 액티비전의 관계자에 의하면 적어도 6개 이상의 디즈니 애니메이션을 기본으로 한 비디오 게임이 발매될 예정이라고 밝혔다.

ECTS '98 개최

유럽 최대의 게임 쇼인 ECTS(Europe's premier interactive entertainment expo)'98이 오는 9월 6일부터 8일까지 영국 런던의 올림피아에서 개최된다.

이번으로 제 9회째를 맞이한 ECTS는 매년 유럽에서 열리는 최대의 게임 소프트웨어 트레이드 이벤트로 매년마다 전 세계의 주요 게임 개발사와 제작사, 언론사 등 게임 관련 업체들이 대거 참여하고 있다. 이번 전시회에서 코나미는 플스용 액션 어드벤처 게임 '메탈기어 솔리드'와 호러 어드벤처 게임 '사일런트 힐'을 유럽 최초로 전시한다. 닌텐도는 컬러 게임보이와 N64용 액션 RPG 게임 '젤다의 전설64' 등을 전시할 예정이다. 또한 SCE는 98년 크리스마스 시장을 겨냥한 액션 게임 '크래쉬 밴디쿳3', '스파이로 더 드래곤', 남코의 격투 액션 게임 '철권 3', 그리고 자사의 캠브릿지 개발 스튜디오가 개발한 첫 타이틀 '메디벌'을 전시한다. 한편 ECTS에서는 매년마다 유럽 게임 소프트웨어 시상식을 주최하고 있어 게임 업체들의 관심이 주목되고 있다.

98
ECTS

'동경 게임쇼 '98 秋' 개최 개요 발표

일본 최대의 게임쇼라고 할 수 있는 '동경 게임쇼(일본 사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어 협회 개최) '98 秋'의 개최 개요가 발표되었다.

우선 개최기간은 오는 10월 9일-11일(9일은 유통 관계자를 위한 비즈니스 데이)이며 장소는 전회와 같은 마쿠하리 멧세(치바현 마쿠하리 소재)이며 이번에도 8홀을 모두 사용할 예정이다.

그리고 지난 '동경 게임쇼 春'에서 호평을 받았던 초등학생 이하의 어린이가 즐길 수 있는 게임을 모아놓은 '키즈 코너'와 컴퓨터 게임을 소개하는 'PC 코너'는 이번에도 준비되며, 새로운 장르로 주목받고 있는 '네트워크 게임 코너'가 신설될 예정이다.

현재, 출전이 정해진 게임사는 대략 90여개사로 1,477개의 부스를 마련하며, 1개사 평균 부스는 전 회의 14.7개를 상회하는 16.6개로 전 회 보다는 훨씬 쾌적한 환경에서 게임쇼를 즐길 수 있게 될 전망이며 이번 쇼에서는 이벤트 스테이지를 모든 회사가 이용할 수 있기 때문에, 많은 관객을 동원하는 각 부스 개개의 이벤트로 인한 혼잡을 피할 수 있을 것이다.

한편 이번 게임쇼의 주목의 타이틀은 SCEI의 드라마 시리즈 제 3탄 「삼파기타」, 에닉스의 「드래곤 퀘스트7」, 스퀘어의 「파이널 판타지8」과 코나미의 「환상수호전2」등의 PS 타이틀과 세가의 드림 캐스트 등 전회 보다 훨씬 이슈거리가 될 만한 소프트와 하드웨어가 전시될 예정이어서 많은 게이머들과 관련 업체들의 관심을 고조시키고 있다.

그리고 공식가이드북의 내용 또한 새롭게 바뀌어, 쇼가 열리기 1주일 전인 10월 2일 부터 일반서점과 편의점에서 발매된다고 한다(예정가격 450엔). 이 가이드북에는 출전 게임 카타로그와 이벤트 상품정보가 들어가 있으며, 회장주변의 레스토랑과 호텔 등도 소개되어 있다.

THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS

CHAMP 알림방.

MOVIE BOOK GOODS MUSIC EVENT

스네이크 아이(SNAKE EYES)

MOVIE

「미션 임파서블」로 헐리우드 최고의 흥행감독 반열에 우뚝선 드 팔마가 이번에는 초특급 서스펜스 스릴러인 「스네이크 아이」를 감독 제작해 개봉을 앞두고 있다. 이 영화의 주인공으로는 아카데미 남우주연상에 빛나는 니콜라스 케이지와 아카데미상에 노미네이트된 게리 시니즈가 캐스팅 되어 그 열기는 한층 더 고조되고 있다.

「스네이크 아이」는 밀폐된 복싱경기장을 무대로 한 한편의 거대한 영화퍼즐이다. 용의자는 단 세명, 신비의 두 여자와 군 보안대장이 그들이다. 그들 개개인의 진술을 통해 사건에 이르는 과정이 새롭게 재현되고, 그들의 시점을 따라 관객들은 숨돌릴 틈 없이 관점을 이동하며 음모의 진실을 짜 맞춰 나가게 된다. 또한 헐리우드 최고의 스타 니콜라스 케이지와 완벽한 연기력을 갖춘 특급배우 게리 시니즈의 압도적인 연기 대결이 그 복잡한 퍼즐을 지상에서 가장 흥미로운 게임으로 바꿔놓을 것이다.

●**개봉일: 8월 29일**

인터넷 단숨에 끝내기

BOOK

도서출판 길벗에서 인터넷을 처음 배우는 사람들을 위해 「인터넷 단숨에 끝내기-익스플로러편」을 출판했다. 이 책은 인터넷으로 가는 네가지 길을 원리와 함께 설명하여 문제가 생겼을 때 독자가 스스로 해결할 수 있는 힘을 기르게끔 구성되어 있다. 부록으로 내놓은 CD에는 익스플로러 4.01(최신판, 윈도우 95 서비스 팩)과 함께 미래의 웹 브라우저라 할 수 있는 익스플로러 5.0도 함께 제공된다. 또한 길벗 출판사와 나우누리는 전략적 제휴를 통해 나우누리 한달 사용료(11,000원)와 가입비 면제(10,000원) 쿠폰을 책의 특별 선물로 선사하고 있다.

●**출판사: (주) 도서출판 길벗**
●**가 격: 9,900원**
●**문의처:** 02)332-0931

매드캣츠 마우스

GOODS

이 마우스는 플스용 전용 2버튼 마우스로 미국의 매드캣츠사의 제품이다. C&C 나 두근두근 메모리얼처럼 마우스를 필요로 하거나 마우스를 지원하는 게임을 플레이할 때, 유용하게 사용할 수 있다. 기존 소니 오리지널 마우스와 성능은 비슷하면서도 가격이 저렴하기 때문에 가격 대 성능비가 뛰어나다.

●**문의처: 게임본부 02)701-1667~8**

불후의 명작 게임 모음집#2

영진출판사로부터 「불후의 명작 게임 모음집#1」에 이어 「불후의 명작 게임 모음집 #2」가 드디어 출판되어 화제를 불러일으키고 있다.

데모버전이 아닌 완전한 형태의 에뮬레이터 게임, 80~90년대를 풍미했던 풀버전 게임이 무려 2,000여개나 담겨져 있는 CD2장이 포함되어 있다. 게다가 오프닝부터 엔딩까지의 완벽한 분석, 상세한 게임역사와 배경 등 짧은 게임의 역사 가운데서 빛을 발했던 수많은 PC 게임기, 그리고 게임들을 돌아보고 있는 이 책은 진정한 게이머들을 위한 것이다.

●**출판사: 영진 출판사**
●**가 격: 16,000원**●**문의처:** 02)794-9000

플스용 액션 리플레이 카드, 메모리 카드

플스 유저라면 모두 알고 있는 액션 리플레이 카드와 메모리 카드가 심플한 패키지로 새롭게 등장했다. 이번에 등장한 액션 리플레이 카드는 수입 제품이 아닌 국내에서 생산된 것이다. 한글 사에라가 내장되어 있어서 일본어를 모르는 사람이라도 쉽게 사용할 수 있다. 또한 새로운 플래쉬롬을 탑재하여 에러가 날 확률이 적어지고 업그레이드 또한 용이해졌다.

메모리 카드는 기존의 15블럭 메모리 카드와 동일하지만 투명 케이스로 되어 있는 것이 특징이다.

●**문의처: 게임본부 02)701-1667~8**

박정현 1집

MUSIC

매력적인 창법과 트레이드 마크가 되어 버린 '손동작', 대중을 압도하는 라이브 능력으로 찬사를 받고 있는 박정현! 「나의 하루」로 데뷔하자마자 순식간에 앨범이 15만장이나 팔려나갔고, 최근 「나의 하루」의 뒤를 이어 선보이고 있는 「P.S I Love You」는 본래의 멜로디 라인을 다양한 애드립으로 반주하는 특징을 가진 곡으로 박정현은 이 곡을 통해 자신의 곡 해석능력과 가창력을 함께 과시하고 있다. 또한 그녀는 가요 팬들에게 깜짝 놀란 만한 사건인 36번째 디즈니의 장편 만화영화 "뮬란"의 타이틀곡인 "Reflection"을 번안한 "내안의 나를"이라는 곡을 불러 디즈니 본사로부터 노고를 치하하는 감사장과 함께 "대만족"이라는 찬사를 받았다.

● (주)디지탈 미디어

'철권3' 전국 듀얼배틀

EVENT

'철권3' 전국 대회가 나우 VIDEO GAME 동호회 주최로 열린다. '철권3 전국 듀얼배틀'이라 명명된 이 대회는 2인 1조의 팀을 이루어서 참가 해야하며 참가 신청은 나우누리 접속 후VIDEO GAME 동호회에 참가 신청을 하면 된다(GO VG). 서울, 대구, 광주, 대전, 부산 지역에서 지역 예선이 치러질 예정이고 본선 진출자 중 지방 거주자에게는 서울행 일체의 교통비가 지급된다.

§ 대회 날짜
지역 예선: 8월 8일~9일
서울 본선: 8월 15일~16일
§ 참가비: 팀당 8,000원

§ 서울: 원더파크 게임장 (T:362-5190)
§ 대구: 구상 오락실 (T:053-424-9287)
§ 광주: 서울 게임랜드 (T:062-365-1857)
§ 대전: 테마파크 (T:042-487-3063)
§ 부산: 코스모스 (T:415-2346)

「제 2회 창의력 올림피아드」 개최

삼성전자가 주최하는 「창의력 올림피아드」의 본선이 10월 11일, 올림픽 공원 역도경기장에서 개최된다. 본 대회는 다양한 상황이 일어날 수 있는 일상 생활 속에서 고정관념을 탈피한 창의적 인재양성과 창의력 교육의 활성화를 위한 것으로 참가 대상은 초등부, 중등부 그리고 고등부의 3개 부문으로 나누어 심사하며 대상에게는 장학금 200만원과 상장 및 부상이 주어진다고 한다. '창의력 올림피아드'에 참가하려면 우선 지도교사를 중심으로 5명의 학생들이 한 팀이 되어, 예선을 통과해야 하고 예선을 통과한 팀은 10월 10일(토) 올림픽 파크텔에서 열리는 전야제에 참가, 11일 올림픽 역도경기장에서 본선대회를 펼친다. 본 대회는 참가자뿐만 아니라 관람객도 현장에서 문제를 풀기도 하며, 또 창의력과 관련된 전시물을 시연할 수 있다

제2회 창의력 올림피아드

●문의처: 창의력 올림피아드 사무국 02)3780-3572/3570

일시 및 장소	전야제	1998년 10월 10일(토) 올림픽 공원 내 올림픽 파크텔
	본 선	1998년 10월 11일(일) 올림픽 공원 역도경기장
공모기간	1998년 7월 25일(토)~8월 24일(월)	
접수기간	1998년 8월 25일(화)~9월 15일(화)	

ACE OF BASE -FLOWERS-

예외적일 정도로 긴 기간과 많은 노력이 있은 후, 드디어 ACE OF BASE의 3집 FLOWERS가 나왔다. 남매 지간인 Jenny와 Linn, 그리고 Jonas Berggren과 Ulf Ekberg가 많은 스튜디오를 전전하며 벌인 작업의 결과로 이 앨범이 가능케 된 것이다. AOB는 한 번만 들어도 금새 구별할 수 있을 법한 그들만의 독창적인 사운드를 확립했을 뿐 아니라 기타나 스티링 그리고 베이스 섹션과 같은 어쿠스틱한 요소들을 첨가하고 있으며, 60년대 말에서 70년대 초에 이르는 음악들과 The Carpenters의 음악에 미치는 영역의 옛팝 스타일에서부터 최신의 스칸디나비안 팝 스타일에 이르기까지 다양한 섭렵으로 이제는 90년대의 Abba로 자리 매김 되고 있다. 또한 -FLOWERS- 라는 타이틀이 지어진 본 작은 그룹 자체로써도 전환점이 될 터이고, 미래에 더 대성하리라는 잠재력이 있음을 보여준다.

● (주)폴리그램 주식회사

■ 협찬 : 레코드음악사 홍대점 02)334-0552

'98 춘천 국제만화 축제

일시	1998년 10월 10일(토)~10월 25일(16일간)
장소	춘천 컨벤션홀, 문화예술회관 등
시간	평일: 12:00-22:00, 토·일요일: 10:00-22:00

춘천시와 춘천 국제만화 축제 조직위원회 및 각 언론사가 주최하고 통일부, 문화관광부, 강원도, 강원도교육청, 각 만화단체가 후원하는 「'98 춘천 국제만화축제」가 오는 10월 10일(토)부터 25일까지, 16일간 춘천 컨벤션홀, 수변공원, 어린이회관, 문화예술회관 등에서 열린다. 본 축제는 고부가가치 산업으로 부각되고 있는 애니메이션의 잠재력을 인식하고, 만화관련 종사자와 국내외 투자가들의 비즈니스의 공간으로 만들며, 뛰어난 자연환경을 가진 춘천시를 다양한 이벤트와 볼거리를 통해서 세계적인 만화도시로 부각시키겠다는 취지 하에 개최된다. 또한 특별전시회인 애니메이션 영화제를 통해서 해외 유명 애니메이션이나 어린이가 부모와 함께 볼 수 있는 만화, 아빠와 엄마가 어렸을 때 본 영화 등을 상영한다.

●문의처: 0361)250-3413~4

시선집중

1지방 1캐릭터 시대를 연다!

미국과 일본이 개발한 미키 마우스나 우주소년 아톰보다도 5백년이나 앞선 실존인물인 한국의 '의적(義賊) 홍길동'이 한국산업디자인진흥원(KIDP, 노장우 원장)과 전남 장성군(김흥식 장성 군수)에 의해 캐릭터로 부활, 붐을 일으키고 있다. 게다가 95년 극장용 애니메이션으로 만들었던 「홍길동」이, 현재 SBS 16부작 미니시리즈로 돌변, 안방에서 후련한 액션을 펼쳐 보이고 있는 가운데, 미키마우스 등 외국 캐릭터와 맞선 홍길동의 활약에 지방자치단체와 디자인업계의 시선이 집중되고 있다.

홍길동이 돌아왔다

장성군이 홍길동을 지방 고유 캐릭터로 선정한 것은 홍길동이 실존인물이었으며 그의 고향이 장성이라는 학계의 연구 때문이었다. 이러한 연구 결과는 지난해 11월 5일 연세대 국학연구원이 주최한 '홍길동 학술 토론회'에서 발표된 것이다.

우리 곁으로 돌아온 홍길동은 우리가 알고 있는 것과는 전혀 다른 인물이다. 도술을 사용하고 탐관오리를 혼내주는 것이 아니라 세계의 평화를 파괴한 마왕을 물리친다. 이것이 장성군과 한국산업디자인 진흥원이 캐릭터 상품으로 개발한 신세대 홍길동이 갖는 이미지다. 현재 장성군은 홍길동의 캐릭터 사업과 함께 실존인물인 홍길동의 조명작업도 함께 추진해 홍길동 붐을 일으킬 야심찬 계획을 세워놓고 있다.

한국산업디자인진흥원(KIDP)과 전남 장성군의 공동 개발

한국산업디자인진흥원(KIDP)과 전남 장성군이 함께 홍길동 캐릭터 상품개발에 착수하기 시작한 것은 지난해 말부터였다. 그 동기는 그해 11월 5일 연세대 국학연구원이 주최한 '홍길동 학술 토론회'가 큰 자극이 된 것이다. 이에 따라 장성군은 홍길동을 소설 속의 허구적 인물이 아니라 실존했던 역사적 인물로 규정하고 대대적인 홍보와 사업개발 작업에 착수하게 되었다.

장성군이 추진하고 있는 사업은 크게 두 가지로, 하나는 홍길동이 장성 출신의 역사적 실존인물이라는 사실을 부각시키는 작업이고, 또 하나는 홍길동 캐릭터를 제작, 지역 홍보와 수익사업에 활용한다는 계획이다. 이 캐릭터 사업은 만화제작에 착수하는 것을 시작으로 5년동안 단계적으로 전개된다. 정성군이 밝힌 단계별 사업추진 내용은 **1. 만화시리즈 스토리 개발 2. 만화네이밍 개발 3. 등장인물에 대한 캐릭터 개발 4. TV만화시리즈 개발 5. 애니메이션·만화·소설 제작 6. 게임 프로그램 개발 7. 음반사업 8. 테마파크 개발** 등이다. 즉 장성군을 알린다는 홍보 차원을 벗어나 고부가가치의 산업을 개발한다는 계획이다.

지방자치단체의 캐릭터 개발사업을 지휘하고 있는 진흥본부장은 "일본, 미국 등 외국의 캐릭터가 휩쓸고 있는 국내 캐릭터 시장을 지키는데 혼신을 다할 것이다."라는 결의를 굳게 다짐하고 있다.

지자체 첫 캐릭터 상품이 떴다

이번에 첫선을 보인 홍길동 캐릭터 상품은 초콜릿, 티셔츠, 우산 등 세 종류로 두남제과, D&K상사, 평화금속에서 각각 라이센스 계약을 맺어 생산한다. 티셔츠와 우산은 조만간 판매예정에 있으며 초콜릿은 8월 1일부터 전국 면세점과 백화점 및 아시아나 항공 기내상품으로 본격 판매된다. 특히, 수출을 주목적으로 (주) 두남제과에서 제작한 엘가초콜릿 '홍길동'은 일본진출 추진에 열을 올리고 있다. 게다가 한국산업디자인진흥원(KIDP)과 전남 장성군은 앞으로 홍길동 인형을 비롯해 열쇠고리 등 약 300점 정도의 캐릭터 상품을 출시할 예정이다.

홍길동 문화상품 생산업체

	홍길동 초콜릿	홍길동 티셔츠	홍길동 우산
생산업체	(주)두남제과	(주)D&K상사	평화금속
대표자	이남구(李南求)	최영재(崔營宰)	박종후(朴鐘厚)
전화번호	02)508-5151	02)216-2381	053)851-5385

1지방 1캐릭터 시대

한국산업디자인진흥원(KIDP)은 앞으로 홍길동 캐릭터 개발사업과 같이 지방자치단체의 캐릭터를 개발해 주는 사업을 계속 추진할 예정이라고 한다. 즉, 캐릭터 개발사업을 지역 문화상품개발과 도시경관 형성사업에 연결시켜 종합적인 지방자치단체 아이덴티티 개발사업을 펼쳐 1지방 1캐릭터 시대를 열어갈 계획이다.

홍길동 캐릭터 디자이너

安挑 정연종(1944~)

- 현재 한국미술협회 디자인분과 회원
- 한국 아트디렉터즈 클럽이사
- 대한민국 산업디자인전 초대작가
- 뉴욕아트디렉터즈 클럽 정회원
- 한국섬유산업디자인협회(KONTEX)부회장
- 안도디자인 대표
- 크레센 디자인 고문
- 한국산업디자인 진흥원 연구위원

■문의처: 한국산업디자인진흥원(KIDP) 02)708-2075~79

차세대 인터뷰

사운드 노벨 3부작, PS 초월 이식의 주인공~

인간생활에서 가장 기본이 되는 의·식·주에 「遊」를 첨가시켜 보다 윤택한 인간생활을 보장하겠다는 것이 춘 소프트 나카무라 코우이치(中村光一) 사장의 창립목표!

창립 14주년을 맞이한 춘 소프트는 시대를 풍미했던 「드래곤 퀘스트」 시리즈를 비롯, SFC, 게임보이, 세가새턴으로 많은 소프트를 출시, 일본 내에서도 상당한 입지를 구축하고 있다. 그 중에서도 「제절초(오토기리소우)」, 「카마이타치의 밤」, 「거리」는 춘 소프트를 대변하는 '사운드 노벨 3부작'으로 이번에 PS로의 이식이 확정, 98년 12월과 99년 1월과 2월 사이에 등장할 예정이다. 단순한 PS로의 이식이 아닌 전혀 새로운 요소의 첨가로 기존의 유저들도 흥미를 유발할 만한 색다른 요소들을 포함한 채 말이다.

이에 게임챔프는 지난 30일 일본을 방문, 나카무라 코우이치 사장을 만나 PS 이식 작품들과 「DQ7」 제작에의 참가 여부, 「초코보의 이상한 던전 2」에의 참가 여부, 드림 캐스트에의 참가 여부 등에 대한 내용을 가지고 인터뷰를 가졌다.

게임챔프: 바쁜 일정에도 시간을 내 주셔서 감사합니다. 현재 어떤 작업이 진행 중입니까?

나카무라: 최근 SFC로 등장했던 「제절초」와 「카마이타치의 밤」, 새턴용 「거리」의 PS로의 이식 작업이 한창입니다.

게임챔프: 단순한 이식입니까? 아니면 어떤 변화가 있습니까?

나카무라: 3작품 모두 원작에 비해 많은 변화를 주었습니다. 「제절초」의 경우 비주얼을 대부분 다시 제작했고 시나리오도 추가시켰습니다. 그리고 실사를 이용한 「카마이타치의 밤」도 새 시나리오에 플로우 차트 기능을 추가했습니다. 또한 새턴용 「거리」는 유저들로부터 PS 이식에 대한 목소리가 높았던 작품입니다. 사진을 보면 알 수 있겠지만 실루엣 모드로 게임을 진행할 수가 있고, 「카마이타치의 밤」과 같은 플로우 차트 기능도 살렸습니다. 또한 게임이 어렵다는 의견이 많아 난이도를 조절할 수 있도록 했습니다.

게임챔프: 「떠돌이 시렌」과 같은 다른 명작 게임들은 컨버전할 계획이 없습니까?

나카무라: 완전히 없다고는 이야기할 수 없지만 어쨌든 기대하셔도 좋을 것 같습니다.

게임챔프: 「거리 2」는 어느 정도 개발이 진행됐습니까? 그리고 1편과의 차이점은?

나카무라: 곧 시나리오 공모전에 대한 발표가 있을 겁니다. 본격적인 개발은 내년 초가 될 것 같습니다. 그리고 1편과의 차이점이라면 '캐릭터'입니다. 1편에서 조연급 캐릭터가 2편에서는 주연급으로 부상할 수 있도록 했습니다. 「2」도 물론 실사를 이용한 사운드 노벨입니다.

게임챔프: 「거리 2」는 '새턴'과 '드림 캐스트' 중 어느 기종으로 등장하게 됩니까?

나카무라: 드림 캐스트는 멋진 하드라고 봅니다. 하이 스펙에다 모뎀을 이용한 색다른 게임의 제작이 가능하기 때문이죠. 그러나 드림 캐스트의 발매 시기를 볼 때 라인 업이 없다는 것이 단점으로 작용, 추이를 관망하고 있는 상태입니다. 하지만 「거리 2」는 기본적으로 세가 팬들을 위해서라도 드림 캐스트로 발매한다는 생각을 가지고 있습니다만 확정적이진 않습니다. 발매일은 아마도 2000년 정도가 되지 않을까요?

게임챔프: '이상한 던전' 시리즈의 시조인 춘 소프트가 「초코보의 이상한 던전」 1편에서 '감수'를 맡았던 것으로 알고 있습니다. 2편에서는 개발에 참여하게 됩니까? 아니면 역시 '감수' 역할만 하게 되는 겁니까?

나카무라: 1편처럼 역시 '감수'만 하고 있습니다. 하와이의 미국 스퀘어를 왔다갔다하면서 제작 과정을 지켜보고 있습니다. 조언, 즉 어드바이스를 하는 정도입니다.

게임챔프: 약간 미묘한 문제라고 생각되는데 「드래곤 퀘스트 7(DQ 7)」에는 참가하고 있습니까?

나카무라: DQ7의 사진이 공개됐더군요. 그러나 춘 소프트는 「DQ 7」의 개발에 전혀 참여하고 있지 않습니다.

게임챔프: 인터뷰에 응해 주셔서 감사합니다.

항상 웃는 얼굴로 게임의 '재미'에 대한 철학을 강조하는 나카무라 코우이치 사장. 이번 인터뷰를 통해 그는 새로운 시장, PS시장 참가에 따른 새로운 의지를 보였으며 춘 소프트의 게임들이 게임시장의 확대·활성화에 기여할 수 있도록 많은 애정을 가져 달라는 당부의 말도 잊지 않았다.

나카무라 코우이치 (中村光一) 사장

사운드 노벨 3부작

❶ PS용 「제절초」 무엇인가를 호소하는 듯한 쌍둥이 인형

❷ PS용 「카마이타치의 밤」 설원에도 살인극의 밤이 찾아드는데…

❸ PS용 「거리」 낯익은 장면. 그러나 실루엣 모드가 새로이 추가됐다

PlayStation

PS 특보

이제 플스에서도 용의 전설이 시작된다!

드래곤 퀘스트 7

■제작사: 에닉스
■장르: RPG
■발매일: 99년 여름
■발매가: 미정

작년 1월 플스로의 제작이 공식 발표되어 엄청난 화제를 불러 일으켰던 최신작 RPG「DQⅦ」. 마침내 그 오랜 침묵을 깨고 DQ 팬들의 기다림을 달래줄 정보들이 공개되었다. 공개된 개발 화면으로 본「DQⅦ」의 세계는 종래의 DQ 시리즈를 알고 있는 플레이어들에게 큰 놀라움으로 다가왔다. 그러나 너무 흥분하지 말자! 용의 전설은 이제 겨우 시작되었을 뿐이까!

DQ시리즈의 최신작 드디어 공개되다

DQ 시리즈의 가장 큰 특징이라고 한다면 마을 전체를 이벤트를 통해 자유롭게 즐길 수 있다는 점이다. 마을의 여기저기를 걸어 다니면서 평소에는 갈 수 없었던 장소에 들어가거나, 생각지도 못했던 곳에서 계단과 방을 발견하는 등의 뜻밖의 즐거움을 맛볼 수 있었다.

이처럼 이전 DQ 시리즈는 플레이어가 마을을 유원지처럼 돌아다니는 듯한 기분으로 모험을 즐길 수 있었다. 그렇다면 이번에 공개된「DQⅦ」에서는 이러한 즐거움을 어떻게 만끽할 수 있을까? 그 대답 중의 하나가 바로 '시점 변경에 의한 발견'이다.「DQⅦ」의 '공간'은 사실감을 더해주는 연출로서만 사용되는 것이 아니라, 아이템을 찾는 '작은 모험'의 역할도 하게 된다.

미니 게임으로 등장하여 인기를 얻었던 카지노나 슬라임 레이스는 과연 어떻게 될 것인지…. 정말 궁금해지는 부분이다.

마을을 헤매고 있는 주인공과 동료

마을 여기저기 널려져 있는 항아리에는 귀중한 아이템이 있을 지도 모른다

저쪽 서랍을 조사해 보면 무언가 나올 거 같은데…

배경 부분은 폴리곤이지만 캐릭터는 폴리곤이 아니다

상당히 복잡해 보이는 성이다 왕궁일까?

성벽의 울퉁불퉁함이 잘 드러나 있다

과연 DQ다운 그래픽!

「DQⅦ」의 그래픽이 전작들의 2D에서 3D로 변하기는 했어도 전체적인 색조에서부터 크기가 작은 물건의 세밀함에 이르기까지, 화면 여기저기에서 옛날의 DQ를 보는 듯한 느낌을 들게 해준다. 마을 안의 교회와 술집 같은 곳의 나무 질감이나 이전 시리즈에서 본 듯한 소도구들이 정감 있게 느껴진다. 이전 시리즈에서

세이브 뿐만 아니라 생명을 주기도 하는 교회

생동감을 느낄 수 있는 공간인 술집

시점을 변경하여 '발견'한다

그래픽이 3D로 변했기 때문에 마을 안에서 시점의 위치가 중요한 포인트로 작용한

화면 시점이 다양하게 변화한다

다. 현시점에서는 패드의 L, R버튼을 사용해서 시점의 앵글이 회전할 것이라고 한다. 이것을 통해서 지금까지는 볼 수 없었던 아이템과 캐릭터를 발견할 수 있다. 이런 '탐색하는 즐거움'이「DQⅦ」의 큰 즐거움 중의 하나로 등장할 것이다.

그렇다면 나머지 부분은 어떻게 될 것인가?

전통을 중시하는 DQ 시리즈는 전작을 플레이해 본 플레이어들에게 혼란을 주지 않기 위해 과거의 작품이 지닌 분위기나 게임 내용을 그대로 계승하거나 개선하는 식으로 새로운 스타일을 만들어 왔기 때문에 이번 시리즈에서도 그 전통이 그대로 적용될 것으로 보인다.

즉, DQ 시리즈가 가지는 전통적인 부분과 최신작이 가져야 할 요소를 균형적으로 혼합할 것이라는 것이다. 이번 달에는 이전 시리즈의 요소와 비교하면서「DQⅦ」의 향방을 예상해보기 한다.

1 세계 설정은 어떻게 될 것인가?

DQ 시리즈를 한마디로 간단히 말하자면 '용사가 마왕을 처치하고 세계를 구한다'라는 권선징악적인 내용을 담고 있다. 당연히「DQⅦ」에서도 전 시리즈가 가지고 있는 전통적인 부분과 최신작으로서의 요소를 균형 있게 연결할 것으로 예상된다. 여러 세계가 혼합되어 등장할 지도 모른다.

2 전투 장면도 3D가 될 것인가?

공개된 사진 중에서는 전투 장면이 없기 때문에 제작사인 에닉스에서도 상당히 고민하고 있는 부분인 듯하다. 기본적인 전투 시스템은 이미 전작에서 높은 완성도를 보여주었기 때문에 이번 시리즈에서는 어느 정도의 시스템을 추가할 것인가가 궁금해지는 부분이다. 이외에도 전투나 마법, 특기를 사용할 때의 연출 장면 역시 기대되는 부분이다.

3 직업은 어떻게 될 것인가

「DQⅢ」에서 처음 도입되어「DQⅥ」에서 개선된 전직 시스템이나 몬스터를 동료로 만들 수 있었던「DQⅤ」에 이르기까지, DQ의 캐릭터를 키우는 시스템은 매 시리즈마다 새롭게 변화해 왔다. '여러 가지 인생을 체험한다'라는 특징을 가진「DQⅦ」은 이들 시스템을 어떻게 계승하여 과연 어떤 모습으로 나타날까?

4 승차물은 어떻게 될 것인가?

'스토리가 진행되면서 새로운 승차물이 입수할 수 있는 세계가 넓어진다'라는 수법은 DQ 시리즈에 전형적으로 나타나는 수법이다.「DQⅡ」에서 등장했던 선박뿐만 아니라, '페가서스'나 '움직이는 섬' 등 환상적인 느낌을 가미한 승차물도 다수 등장할 것으로 보인다.

5 과거의 역사를 계승할 것인가?

86년에 처음 등장한「DQⅠ」에서부터「DQⅢ」까지는 시대를 뛰어넘어 용자 로토의 자손들이 활약하는 로토 시리즈 3부작으로 구성되었다. 또한 90년에 등장한「DQⅣ」부터「DQⅥ」까지는 2곳의 세계가 무대가 되어 장대한 스토리를 자랑했던 천공 시리즈 3부작으로 구성되었다. 그렇다면 이번에 등장할「DQⅦ」은 새로운 시리즈의 첫 작품이 될 것인가, 아니면 기존의 작품을 그대로 계승할 것인가? 이것 역시 궁금해지는 부분이다.

DQ 전 시리즈의 역사

DQⅠ / 86년 5월 27일 발매

기념비적인 DQ 시리즈의 첫 번째 작품. 파티를 구성할 수 없고 주인공은 용사 한 명. 아직은 RPG 게임이 제대로 정착되지 않았던 시기에 등장한 게임이었다. 수수께끼를 풀어 나가는 스토리에 따라 캐릭터의 레벨이 올라가는 시스템은 상당한 인기를 얻었다. 이때는 무기와 방어구를 장착하는 것도 매우 참신하게 느껴졌던 시대였다.

DQⅡ -악령의 신들- 87년 1월 26일 발매

패미컴용 RPG로서는 최초로 파티제를 도입한 시리즈. 주인공과 동료 2명은「DQⅠ」에서 등장한 용사의 자손이다. 직접공격, 회복마법, 공격마법을 사용하는 3명의 캐릭터는 명확한 개성을 가지고 있어서, 전략성을 높인 전투가 가능했다. 필드 맵은 전작에 비해 4배가 넓어졌으며 이동 수단으로 배가 추가되었다.

DQⅢ -그리고 전설로- 88년 2월 10일 발매

로토 전설 3부작의 완결편이다. 파티는 최고 4명까지 구성할 수 있었고 주인공인 용자 이외의 동료는 마음대로 작성할 수 있었다. 이름과 성별을 결정하는 것은 물론, 직업의 선택도 고를 수 있었다. 7가지 종류의 직업은 각기 특징을 가지고 있어서, 파티 편성에서 크게 신경 써야 할 부분이었다. 이외에도 레벨이 오르면 전직할 수 있었다.

DQⅣ -인도하는 자들- 90년 2월 11일 발매

마차의 등장으로 8명의 파티가 가능해졌다. 전투에 참가하는 인원은 4명까지 였고 새로운 기능으로는 지시하는 대로 동료가 스스로 싸우는 AI(인공지능)시스템이 도입되었다. 시나리오는 모두 5장으로 나뉘어져 있어서 매 장마다 주인공이 변했다. 마지막 장의 주인공인 용자는 1~4장에서 등장한 7명의 동료를 모두 모아서 여행을 떠난다. 천공시리즈의 제1탄이다.

DQⅤ -천공의 화가- 93년 12월 18일 발매

시리즈 처음으로 슈퍼 패미컴용으로 등장하여 그래픽과 AI이 한 단계 발전하였다. 종래의 '용자=주인공'이라는 도식이 사라지고, '몬스터사'가 주인공이 되었다. 주인공은 성스러운 힘을 가졌으며, 몬스터를 동료로 만들 수 있었다. 천공시리즈 제 2탄인 작품이다.

DQⅤ -천공의 화가- 93년 12월 18일 발매

이 시리즈에서는「DQⅢ」에서 호평받았던 전직 시스템이 다시 등장하였다. 9개의 기본직업을 바탕으로 얻을 수 있는 용자를 포함한 7개의 상급직이 있었다. Ⅵ의 키워드는 '발견'으로 여러 가지를 발견하기 위해 환상의 대지로 여행을 떠나게 되며, 천공시리즈의 마지막 작품이기도 하다. 슬라임 격투장과 같은 다양한 미니게임이 등장했다는 점이 특징.

플레이어를 기다리는 3인의 모험 이야기

레가이어 전설

■제작사: SCEI
■장르: RPG
■발매일: 미정
■발매가: 5,800엔

지난 달 PS특보를 통해 소개된 SCEI의 「레가이어의 전설」. 이 게임에는 SCEI에 의해 창조된 아름다운 환상 세계가 숨쉬고 있다. 현실감 넘치는 산악 지대와 숲, 그리고 초원을 헤매는 3명의 젊은 이들은 각자 큰 사명을 가지고 모험을 떠난다 그들 앞에는 과연 어떤 모험이 기다리고 있을까? 이번 달에는 이들 주인공들의 프롤로그를 소개해 보겠다.

세명의 주인공 이야기 공개

반의 이야기

여기는 공포의 안개로 뒤덮인 세계 '레가이어'. 그 접경에 위치한 작은 마을 림·엘은 안개로부터 몸을 보호하는 술법을 지닌 소수의 집단이 살고 있는 곳이다. 그러나 먹을 양식을 구하기 위해서는 어떻게 해서든 마을 바깥으로 나가지 않으면 안된다. 이 마을에 살고 있는 소년 반은 오늘로써 14살이 되었다. 비로소 그는 마을을 지킬 수 있는 나이가 된 것이다.

배워온 권법을 독자적으로 익힌 무술로 싸우는 반

마을을 뒤덮은 안개의 공포

내일의 사냥에 대비하여 열심히 준비하고 있는 마을 사람들. 물론, 반도 마을 중앙에 있는 장세수에게 사냥이 무사하게 끝나기를 빌고 있다. 한편, 그러한 반의 안전을 비는 소녀가 있다. 그녀는 반의 소꿉 친구이자 남몰래 그를 사랑하는 메이. 서로의 소원을 가슴속에 품고서 림·엘의 밤은 깊어만 간다. 그러나 그날 밤, 갑자기 제트라고 하는 수수께끼의 인물이 나타나서 마을을 파괴하기 시작한다. 그 뒤를 이어 마을로 진입하려는 안개와 몬스터들.

마침내 대혼란이 일어나고 사람들은 도망치기 시작한다. 그때 사람들을 구하고 싶다는 반의 염원은 반과 성수 메이터와 반응을 일으키기 시작한다. 또한 장세수도 각성을 시작하여 이상한 힘에 의해서 주변의 안개는 사라지고 몬스터도 모습을 감춘다. 다시 평온을 되찾은 림·엘. 성수를 몸에 지닌 반은 촌장의 부탁을 듣고 메이의 어머니를 찾기 위해 여행을 떠난다.

○변경의 마을 림·엘

○셀을 부착하여 비행하고 있는 마을 사람들

○반의 술법을 목격하는 메이

○마을 중앙에 위치한 장세수

성수 메이터가 마을 사람들의 소원을 힘으로 바꾼다

촌장에게 부탁을 받는 반

장세수에서 눈부신 빛이 발산되며 안개가 사라진다

노아의 이야기

림·엘이 공포의 안개로 고통을 겪는 동안, 레가이어의 반대쪽에 위치한 낙오자의 동굴에는 한 명의 인간과 한 마리의 늙은 늑대가 평화롭게 살고 있다. 인간의 이름은 노아. 어렸을 때 부모님을 잃어버린 후, 늑대에게 길러진 소녀다. 부모의 얼굴조차 본 적이 없는 그녀지만, 늑대인 텔마의 엄격하면서도 따뜻한 지도를 받으며 공부와 훈련으로 평화로운 나날을 보내고 있었다.

플레이어가 두 번째로 조작하게 될 캐릭터인 노아

동굴을 떠나는 두사람

그러던 어느 날, 노아가 여느 때와 마찬가지로 동굴에서 텔마와 같이 수행을 쌓고 있을 때, 몬스터와 안개가 침입해 왔다. 텔마의 심상치 않은 행동에 말할 수 없는 불안감에 휩싸인 노아. 나이를 먹은 만큼의 경험을 쌓은 텔마는 안개의 무서움을 너무나도 잘 알고 있었다. 노아를 재촉하면서 창세수가 있는 리크로어산으로 향하는 텔마. 정든 동굴을 뒤로 한 채, 둘은 여행을 떠난다. 이때, 근처를 지나면서 동료의 존재를 감지한 성수 메이터도 반과 함께 리크로어산의 정상으로 향한다. 갖은 고생 끝에 정상에 도착한 반은 그곳에서 마물과 싸우고 있는 소녀 노아를 발견하게 되고 두 사람은 함께 여행을 떠난다. 반은 메이의 어머니를 찾기 위해서, 노아는 부모의 생사를 확인하기 위해서….

○노아와 텔마가 살고 있는 낙오지의 동굴

○텔마는 노아에게 여러 가지를 가르치고 있다

○더이상 안전하지 않게 된 동굴을 떠나려는 둘

○노아와 텔마의 앞을 가로막은 강력한 몬스터

○반의 기도가 창세수를 각성시킨다

○창세수의 각성으로 안개가 사라진다

가라의 이야기

여기는 레가이어 각지의 신뢰를 얻고 있는 바이론교의 사원. 이곳 사람들은 셀의 힘을 부정하면서 자신의 힘을 단련하기 위해서 노력하는 사람들이다. 안개가 각지를 급습하고 있는 현재, 이러한 가르침은 많은 사람들에게 지지를 받고 있었다. 이곳에서 수련을 이어나가는 청년 가라도 바이론교를 전적으로 믿고 있는 승려 중의 한 사람이다.

바이론의 대제자
가라

배신자를 찾아 나서는 가라

어느 날 밤, 성수를 몸에 지닌 반과 노아는 바이론 사원을 방문한다. 바이론의 가르침을 믿으며 셀의 힘을 왠지 싫어하는 가라는 2명의 방문자에 대해서 적의를 품은 태도를 취한다. 그러나 최고 책임자인 장로는 반과 노아에게 사원 근처에 있는 창세수의 각성을 부탁하고 그 안내인으로 가라를 지명한다.

한편, 가라의 친구이자, 같은 사원 아래서 수행을 쌓아오고 있는 송기는 무력에 집착한 나머지 사원의 가르침을 위반하는 행동을 하게 된다. 이 사실을 알게 된 가라는 친구이자 라이벌이지만 용서할 수 없는 죄를 지은 송기를 잡기 위해 반과 노아와 함께 여행을 시작한다.

세상 물정을 모르는 노아는 바이론의 장로에게 격식을 차리지 않는데…

새로운 등장 캐릭터 공개

메이

림·엘에 살고 있는 반의 소꿉친구. 어머니는 그녀가 어릴 때 생이별하여 현재는 아버지와 단둘이 살고 있다. 이런 환경에서 자라서 그런지 반과는 남매처럼 자라왔다. 현재는 반을 남몰래 사모하고 있다.

텔마

노아를 어릴 적부터 길러온 늙은 늑대. 깊은 동굴에서 노아에게 바깥 세계의 지식과 마물과 싸우는 법 등 여러 가지를 가르쳐 주었다.

송기

가라의 친구이자, 바이론 사원에서 함께 수행을 쌓고 있는 라이벌

셀(獸)

지난 달에도 소개되었던 셀은 옛날에 신이 인간에게 내려준 큰 힘이다. 영원에 가까운 수명을 가진 생명력으로 보통 때는 보석인 듯한 광물의 형태를 하고 있다. 자신의 의지로는 아무 것도 하지 못하지만, 인간의 능력에 붙음으로써 그 능력을 발휘할 수 있다. 벌레로 변하여 하늘을 날거나, 탈 것으로 변하여 사람이나 짐을 나를 수도 있다. 그러나 이렇게 편리한 도구가 안개가 닿고 난 뒤로는 사악한 마물로 변하여 사람들을 공격하기 시작했다.

○날벌레(?)가 된 셀이 인간에게 붙어 있는 모습

셀을 이용해서 하늘을 날아다닐 수 있다

○셀이 벌레가 된 모습

라셀(聖獸)

기본적으로 셀과 비슷한 특성을 가진 존재이지만, 안개에 닿아도 흉폭화되지 않는 점이 크게 다르다. 이 때문에 안개 안에서도 인간과 함께 자유의지를 계속 가질 수 있다. 또한 라셀은 그 독립된 의지 덕분에 인간과 연락을 취할 수도 있다. 이야기 중에는 주인공 일행에게 여러 가지 조언을 해주기도 한다.

라셀의 세 가지 변형 형태

○창세수의 각성을 부탁하는 장로

○사랑과 힘의 신인 바이론신

○바이론 권법의 수행 풍경

○세트와 함께 림·엘 마을을 습격한 지키노트

DREAMCAST

DC 특보

NEC 인터채널도 드림 캐스트에 참여

머큐리어스 프리티

MercuriusPretty

Dreamcast.

■제작사: NEC 인터채널

■장르: 육성 시뮬레이션

■발매일: 미정

■발매가: 미정

드림 캐스트로 게임이 개발중이라는 말을 들으면 미끈한 폴리곤 덩어리를 연상시키는 것이 일반적이다. 사실 드림 캐스트는 2D 묘사 기능에 있어서도 발군의 능력을 가지고 있는 하드웨어이다. 드림 캐스트가, NEC 인터채널이 보여주는 섬세한 2D의 세계를 감상하자.

유리병 속에서 자라는 생명

사진이 드림 캐스트용 화면사진이다. 현시점에서도 훌륭하지만 앞으로 더 많은 수정이 가해질 거라고

○용감무쌍한 여걸을 만들지

이미 윈도용 게임으로 발매되었던 타이틀이 드림 캐스트로 이식된다. 게이머는 젊은 연금술사로 분하여 인공 생명체인 '호문크루스'를 육성해야 한다. 연금술사의 유리병 속에서 성장하는 '호문크루스'가 성체가 되기까지 걸리는 시간은 2개월. 하루 단위로 스케쥴을 짜서, 멋진 호문크루스를 키우는 것이 플레이어의 할 일이다. 플레이어의 스케쥴 만들기에 따라 전혀 다른 생명체로 성장한다.

유리병 속의 꿈

'호문크루스'는 유리병 속에 갇혀서 생활하기 때문에, 바깥 세상의 경험을 하는 것이 불가능하다. 그 대신 '버쳐 크리스탈'이라는 마법석을 이용해서 꿈을 통한 간접경험을 시키게 된다. 윈도용에서는 10개정도의 크리스탈마다 각기 다른 경험의 세계가 준비되어 있었으나, 드림 캐스트용은 하나의 크리스탈이 커다란 세계를 담고 있는 것으로 변경되었다.

드림 캐스트이기 때문에…

성체로 성장했을 때의 개체수가 이전 윈도용보다 추가되었고, 여러 가지 변경점이 있다…는 것보다 게이머들이 관심을 가지는 것은 '얼마만큼 깔끔한 화면을 담고 있는가'일 것이다. 윈도용보다 섬세하다는 화면 사진을 몇장 더 감상해 보자

새…가 아니고 천사다. 이벤트? 아니면 호문크루스가 성장한 모습일까?

지적이고 교양있는 여인으로 키우기 위해선 이런 경험도 필요하다

이곳은 바벨의 도서관. 모든 지식이 모여 있는 곳이다

마치 PC용 게임의 한 장면을 보는 듯한 고화질

플레이어의 결정에 의해 전혀 다른 모습으로!

1단계 — 갓 태어난 상태이다

2단계 — 대화가 가능할 정도로 성장했다

3단계 — 지성적인 성격을 가진 경우이다 / 야성적인 성격을 가진 상태

4단계

NEC 인터채널이 만드는 3D 육성 게임

몬스터 블리드

Monster Breed

Dreamcast

■제작사: NEC 인터채널
■장르: 육성 시뮬레이션
■발매일: 미정
■발매가: 미정

2D기능을 사용한 게임을 주로 제작한다고 3D게임의 제작능력이 뒤떨어 진다는 얘기는 아니다. 인터채널이 드림 캐스트로 발매하는 또 하나의 작품은 '풀 폴리곤 육성 시뮬레이션'이다. 드림 캐스트에서만 가능한 게임, 몬스터 블리드를 공개한다.

드림 캐스트의 기능을 전부 활용해 보자!

플레이어의 목적은 자신이 원하는 몬스터를 만드는 것이다. 그러기 위해서 교배, 트레이딩, 훈련을 통해 자신의 몬스터를 성장시켜야 한다. 반드시 강한 몬스터 만을 만들어야 하는 것도 아니고, 돈을 무조건 많이 벌어야 하는 것도 아니다. 자신이 원하는 계통에서 최고의 몬스터를 만드는 것. 그것이 바로 「몬스터 블리드」의 목적인 것이다.

등장하는 몬스터의 종류는 150종 이상!

몬스터 배틀

몬스터간의 배틀은 대회의 형식으로 게임 속에 마련되어 있는데, 이 대회를 통해 원하는 타이틀로 한걸음 나아가게 된다. 대회에서 무지막지하게 밀어붙여 연승을 거둘 것인가, 같은 대회에서 화려하고 예술적인 기술을 선보이는가, 아니면 무조건 돈이 많이 걸린 대회를 노릴 것인가. 각자의 목적에 맞게 대회를 선택하자. 배틀 이외에도 퀘스트 모드 트레이딩을 통해 더욱 멋진 몬스터를 만들어 낼 수 있다.

비주얼 메모리로!

어디든 가지고 다니며 키울 수 있다 비주얼 메모리간의 통신기능을 완벽히 이용하고 있다

트레이딩

게임 중에 등장하는 아이템이나 몬스터를 비주얼 메모리를 통해 교환할 수 있다. 본체 게임중에는 퀘스트 모드라는 육성용 던전 모드가 마련되어 있는데 이 던전의 열쇠 등도 서로 공유할 수 있다.

육성

자신의 몬스터를 비주얼 메모리에 담아서 돌보거나 훈련을 시킬 수 있다. 본체에서 할 수 없는 요소도 육성이 가능하기 때문에 빼놓을 수 없는 부분이다

어디든 가지고 다니며 키울 수 있다

간이배틀

본체에서의 배틀만큼 박력넘치는 것은 아니지만 남들의 데이터와 언제 어디서고 간이 배틀을 벌일 수 있다.

간이 배틀에 진다고 죽지는 않겠지…?

디자인이 폴리곤 캐릭터로 그리고 그 폴리곤 캐릭터가 배틀을 벌인다

GB 특보

몬스터들이여! 날 따르라

드래곤 퀘스트 몬스터즈

-테리의 원더랜드-

■제작사: 에닉스
■장르: RPG
■발매일: 9월 25일 예정
■발매가: 4,900엔

챔프 지난호 특보에서 소개한대로 테리는 '큰나무 나라' 왕의 부탁대로 '별내림의 대회'에 참가하기 위해 몬스터 마스터가 된다. 몬스터 마스터로 변신한 테리는 과연 어떤 강한 힘을 지니고 있는지 그 파워의 특징을 살펴보자.

무식하게 힘만 세어서는 절대 이길 수 없다

테리는 모험도중에 동료로 삼게된 몬스터들을 강인한 정신력을 가지고 전투에 임하게끔 맹렬한 훈련을 시킨다. 엄청난 고생 끝에 얻어진 몬스터들의 파워! 절대 불가능이란 없는 법!

야성

몬스터의 패러미터의 하나인 '야성'. 이것은 몬스터가 어느정도 익숙해져 있는지를 보여주는 수치로 야성도가 높으면 명령에 잘 따르지 않음을 의미한다. 붙잡힌 몬스터는 야성도가 높고, 게다가 모험을 하면 항상 뒤로 물러난다.

레벨업

동료가 된 몬스터는 레벨업을 하게됨과 동시에 주문과 특기를 익히게 된다. 하지만 성장에는 한계가 있는 법, 종족에 따라 정해진 특정 레벨에 다다르게 되면 더 이상의 성장은 없다. 이렇게 성장의 한계에 달한 몬스터는 이름옆에 ★마크가 표시된다.

몬스터 나름대로의 특징

테리와 몬스터들은 서로 정신적인 동료로 똘똘 뭉쳐 전투에 맞선다. 전투에 나가서는 이기는 것도 중요하지만 막강한 힘을 기르기 위해 수많은 경험을 쌓는다는 마음가짐, 역시 무시할 수 없는 법!

테리의 동료로 된 몬스터들은 계통, 종족, 성별 등은 물론이거니와 야성치(値)와 성격에 따라 각각 특징이 있다.

성격

동료 몬스터는 '저돌적', '변덕쟁이', '겁쟁이'와 같은 성격을 지니고 있고, 이러한 성격은 전투시 전투방법에 영향을 미친다. 하지만 이러한 성격들은 명령내린 작전에 의해 변화하기 때문에 여러 가지 작전을 시도해보는 것이 중요하다.

저돌적

변덕쟁이

성격에 따라 명령 때의 세이브가 변화한다

이 역시 세이브에 변화!

계통과 종족

몬스터는 '슬라임계'와 '드래곤계'라고 하는 9종의 계통으로 구별되고 200종류 이상의 종족으로 분류된다. 가령, 호이미 슬라임은 슬라임계의 호이미 슬라임종족, 드래곤 키즈는 드래곤계의 드래곤 키즈 종족으로 분류한다는 것이다.

격투장에서 피나는 노력을 !

동료 몬스터가 어느 정도 강해지면 격투장으로 가자. 여기서는 돈을 지불하고 전투를 행하는 곳이다. 게다가 3회연속이기게 되면 점점 레벨이 올라간다.

몬스터를 잘 키우려면…

시합 시~~작

전투중에는 명령과 도구 사용이 불가능

새로운 곳에서는 반드시 새로운 몬스터가 싹~~짠

보다 강한 몬스터를 쓰러뜨려 더더욱 강하게 키우자!

이렇게 다시 만나게 될 줄이야! 정말 반갑네요

레이맨 2

■제작사: UBI 소프트
■장르: 액션
■발매일: 미정
■발매가: 미정

우리 나라에서는 액션과 영어 교육용 게임으로 출시되어 많은 인기를 끌었던 UBI 소프트의 마스코트 레이맨이 N64용 「레이맨 2」로 우리에게 다시 다가온다. 코믹 스릴러를 표방한 이번 시리즈는 N64의 화려하면서도 부드러운 그래픽을 충분히 살려 플레이어로 하여금 한번 플레이하기 시작하면 패드를 놓지 못하도록 만들 것이다.

해적에게 붙잡히는 레이맨과 그의 친구들

게임은 로봇 해적이 레이맨과 그의 친구들을 이상한 은하계의 동물원 감옥에 가두는 것에서부터 시작된다. 레이맨은 곧 탈출하지만 아직 감옥에 갇혀 있는 그의 친구들을 구해내기 위해 레이맨은 작전을 짠다. 하지만 로봇 해적들을 무찌르면서 그레이트 파워의 문을 열 수 있는 '기적의 수프(?)'를 만들기 위한 모든 재료를 모아야만 하는데…

다양한 능력을 가진 레이맨

레이맨의 행동은 걷기, 뛰기 암벽 기어오르기, 수영하기, 덩굴에 매달리기, 얼음 위에서 미끄러지기, 그리고 자신의 귀를 이용해서 헬리콥터처럼 나는 등의 행동을 할 수 있다 또한, 레이맨은 자신의 마법 주먹을 물건을 집거나 레버를 당길 수 있는 횃불이나 갈고리처럼 사용할 수 있다. 각 스테이지 끝에 등장하는 수많은 보스를 제외하고도 두발 달린 미사일, 좀비 닭, 파라니아 등 상대해야 할 수많은 적들이 등장하기 때문에 레이맨은 이러한 모든 능력을 필요로 한다.

○이곳은 화염 스테이지. 불똥 튈라! 조심해

이슬이슬한 묘기 한번 보실려우?

레이맨에게는 어떤 모험이 기다리고 있을까?

나의 귀는 내가 원하는 거라면 뭐든지 OK! 헬리콥터로 변신!!

○개구리 소년 빤, 빠바~, 개구리 소년 빤, 빠바~~네가 울면 무지개 연못에…

○바닷속을 유유히 헤엄치는 레이맨. 피라니아를 조심해야 할텐데…

용암 스테이지, 저걸 가야돼? 말아야돼?

○저 여자는 누구야?

해적 스테이지가 보인다

레이맨 2는 이렇게 제작된다!

「레이맨 2」는 N64의 그래픽 능력을 최대한 살려서 제작되기 때문에 레이맨의 모습과 게임 배경이 훨씬 다양해지고 화려해졌다. 또한 적 캐릭터나 보스 캐릭터들도 보다 코믹하고 강력해진 듯하다.

주인공 레이맨의 캐릭터 제작 과정

적 캐릭터의 제작 과정. 여자 로봇 해적인가?

언뜻 보기에도 강력할 것 같은 보스 업 주워는 마징가Z를 닮은 듯

몸보다 팔이 더 긴 뚱보 보스. 코믹하게 생겼다

닌텐도 64의 의혹

게임은 정말이지 바뀐 것일까?

N64가 게임의 변화를 내세우며 등장한지 2년. 소프트 발매는 늘 제자리인 듯한 느낌이고 기다리고 기다리는 64DD는 모습을 드러내지 않고 있다. 이번호에서는 이렇게 수많은 의혹에 휩싸여 있는 닌텐도의 주위를 철저 조사해 보았다.

64DD

'이것만 있으면, 등장만 한다면 난 꼭 환상적인 플레이를 즐길 거야' 라고 대부분의 유저들이 학수고대하고 있건만 좀처럼 모습을 드러내지 않고 있는 64DD. 애초 N64는 64DD를 발표할 시 처음부터 완성형이라고 게임세계를 떠들썩하게 하지 않았던가? 근데 지금은 수많은 의혹만을 제기할 뿐…

Q1 64DD는 어느 정도의 가격으로 언제쯤 발매할 예정입니까?

A1 98년 말쯤 예정하고 있으며 가격은 미정입니다(닌텐도, 혼고우)

Q2 64DD 대응 소프트는 현재 몇개정도입니까?

A2 현재 정식으로 발표된 것은 13개. 그러나 「F-제로」의 추가판과 마리걸이 개발중인 「거인의 도신」 (가칭) 등도 개발중입니다.

타이틀	제작사	발매일	발매가	장르
심시티64	닌텐도	미정	미정	시뮬레이션
포켓몬스냅	닌텐도	미정	미정	ETC
마리오 아티스트 픽처 메이커	닌텐도	미정	미정	ETC
마리오 아티스트 폴리곤 메이커	닌텐도	미정	미정	ETC
마리오 아티스트 탤런트 메이커	닌텐도	미정	미정	ETC
커비64(가칭)	닌텐도	미정	미정	액션
카베츠(가칭)	닌텐도	미정	미정	ETC
슈퍼 마리오64 2(가칭)	닌텐도	미정	미정	액션
슈퍼 마리오RPG 2	닌텐도	미정	미정	RPG
젤다의 전설DD(가칭)	닌텐도	미정	미정	액션 RPG
파이어 엠블렘64	닌텐도	미정	미정	시뮬레이션 RPG
마더3(가칭)	닌텐도	미정	미정	RPG
골프(가칭)	미정	미정	미정	스포츠

▲E3쇼에서 「슈퍼 마리오RPG 2」의 움직이고 있는 실제화면 확인!!

▲「마더3」는 사실 64DD 본체와 동시 발매로 예정되어 있는데 현재 발매가 계속 연기되고 있는 실정이다

64DD

미디어: 자기기록 양면 디스크
디스크 용량: 64메가바이트
기록가능 영역: 최대 32메가바이트
검색시간: 평균 75mm/초(최대 저장시 135mm/초)
데이터 전송속도: 평균 790바이트
(5, 4배속 CD-ROM 드라이브에 해당)
모터 기동시간: 1, 9초이하
에러 정정기능 있음
확장 메모리: 4메가바이트
드라이브 본체의 치수: 260×190×78, 7mm
디스크 치수: 101×103×10, 2mm
중량: 1, 6Kg(본체) 43g(디스크)

Q 3 64DD로 무엇이 가능한지, 대응예정 소프트를 예로 들어 구체적으로 알려 주십시오.

A 3 예를 들어, 현재발매가 예정되어 있는 「F-ZERO X」 DD판의 경우, 앞으로 새로운 코스와 차를 스스로 만들어 추가할 수 있습니다. 또한 「마리오 아티스트」 시리즈는 각 소프트에 호환성이 있어 「픽쳐 메이커」로 그린 그림을 「탤런트 메이커」로 만든 인형의 양복에 프린트하면서 즐길 수가 있습니다. (혼고우)

데이터의 추가·교환과 소프트간의 데이터 호환을 가능하게 하고 더욱이 통신기능으로도 발전할 수 있는 스펙을 가진 64DD는 N64의 완성을 위해서는 불가결한 하드다. 그러나 실제적으로는 발매연기가 계속되고 있다. 그 이유로서는 일찍이 동시발매 예정 소프트 「마더 3」가 그러하듯이 소프트 개발이 지연되고 있는 것도 한 요인으로 보인다. 「포켓 몬스터」처럼 DD대응 소프트가 ROM으로 이식되고, 더욱이 드림 캐스트 등 통신기능을 갖춘 하드가 등장하기 시작한 지금, 하이 스펙기로서 우위성이 회박한 것은 부정할 수 없다. 과연 N64에 의해 게임이 바뀌게 될지?

▲RCG라면, 차종과 코스의 데이터 갱신이 가능하다

「심시티」로 만든 거리 중에서 RCG를 즐길 수도 있다▶

Q 4 진동팩 발매 시에는 「마리오64」와 「웨이브레이스64」 등, 구작의 진동팩 대응판을 재발매했다. 64DD에도 같은 형태의 재발매가 있을 것인가?

A 4 현 상태로서는 예정이 없습니다.

Q 5 서드파티에 대한 질문입니다. 64DD 대응소프트의 발매를 예정, 또는 검토하고 있습니다까? 또, 64DD의 어떠한 점이 매력이라고 보십니까?

A 5 저장할 수 있는 대용량과 추가 데이터를 넣을 수 있는 점, 다른 주변기기와 통신 등을 연결할 수 있는 것에 따라 게임의 세계를 넓힐 수 있는 점이 큰 매력이지요. 대응 소프트를 발매할 것인지에 대해서는 아직 검토중입니다.
'참가 할 예정입니다.' 64DD의 특징인 대용량의 기록기능에 의해 지금까지 실시할 수 없었던 것, 보다 더 창조적인 소프트가 가능하리라고 생각합니다.

현재, 실제로 서드파티로 참가를 표명하고 있는 것은 세타와 퀘스트 2사 뿐 이이다 가주토시를 비롯, 마리걸의 계약 크리에이터들의 대부분이 64DD에 높은 관심을 표시하고 있지만 현상은 불투명하다. N64 소프트조차 개발이 늦어지고 있는 서드파티는 64DD 소프트도 그렇게 될 가능성이 높다. 닌텐도 이외의 제작사에서 64DD 소프트가 나온다는 문제도 앞으로 두고 볼 수밖에.

하드스펙

64DD의 특징은 첫번째로 「F-제로X」에서 설명되었던 데이터의 추가, 교환. 예를 들면 RCG라면 새로운 코스와 차종의 데이터를 추가할 수 있게 되어 무엇보다 신선한 플레이가 가능하다.
두 번째는 「마리오 아티스트」에서 설명된 소프트끼리 데이터를 주고받을 수 있다는 점이다. 이것을 이용하면 RPG의 등장 캐릭터를 다른 게임의 캐릭터와 바꿀 수도 있고, 다른 소프트에서 만든 길을 RPG로 등장시켜 즐길 수 있는 새로운 방식이다. 이렇게 무궁무진한 가능성을 가지며 게임의 변화를 추구하는 꿈의 하드 '64DD'가 하루 빨리 등장하기를 바랄 뿐이다.

DD대응이 기대되는 퀘스트의 「오우거」. 최신작도 결국 ROM으로…

주변기기

캡쳐카세트와 64GB팩 등, 다채로운 주변기기가 준비되어 있는 것도 N64의 특징. 그러나 이들 주변기기는 언제쯤 발매가 될지?

Q 6 이미 몇가지 주변기기에 관한 정보가 나와 있습니다만, 각각 현시점에서의 개발상황은 어떻습니까?

A 6 캡처카세트 즉, 마우스는 「마리오 아티스트」와 동시발매를 예정하고 있습니다. 64GB팩은 「포켓몬스타디움」 대응으로, 8월 1일에 소프트로 발매됩니다. 가격은 1,400엔(세금별도)입니다. GB케이블과 음성 인식 시스템에 대해서는 발매일, 가격은 아직 미정입니다만 음성 인식 시스템은 「피카츄겐키데츄」(가칭)에 동봉될 예정입니다. (혼고우)

발매예정 주변기기

64GB팩

GB의 데이터를 N64로 옮기기 위한 주변기기. 대응소프트가 되는 포켓몬스타디움에서는 GB소프트 「포켓몬스터」의 캐릭터 데이터를 N64로 옮길 수 있다. 이로써 정성스럽게 기른 캐릭터가 3D폴리곤이 되어 등장하는 것이다. ▶

◀GB케이블 GB와 N64를 연결, GB를 모니터로 사용한다. 마작 게임에서의 최대 4인 대전 플레이도 가능

음성인식 시스템

콘트롤러를 사용하지 않고 인컴을 통해서 이야기한 언어에 의해 게임이 진행되어 간다. 「피카츄겐키데츄」(가칭)에 대응. ▶

캡쳐카세트 &마우스

캡쳐카세트를 사용하면 TV와 비디오 화상도 잡을 수 있다. 마우스는 그림을 그리는데 편리하다 ▲

미니 겜보이

휴대게임기 시장에서 독주를 계속하고 있는 미니 겜보이. 컬러 모니터를 탑재한 신 기종이 등장함에 따라 더욱 힘찬 박차를 가하기 시작한 「작은 거인」에 대해 일미쌍방으로 대화를 들어보았다.

Q7 GB컬러의 발매일과 가격을 알려주세요.

A7 발매일은 9월 하순, 가격은 8,900엔(세금별도)입니다. (혼고우)

Q8 GB컬러의 대응 소프트 타이틀을 알려주세요.

A8 본체와 동시에 몇 개 발매되지만 타이틀 명은 미정입니다. 우선 「젤다」. 그 후 「콩커즈 포켓테일즈」, 「포켓 봄버맨」, 「테트리스」, 「와리오 랜드2」, 「게임워치 갤러리」입니다.

Q9 왜 이 시기에 GB컬러를 출시하게 되었습니까?

A9 옛날부터 GB를 컬러로 하려고 하는 기획은 있었습니다만 '외출 시에 화면이 보이지 않는다. 전지의 수명이 1시간 정도밖에 되지 않는다. 가격이 높다.'라고 하는 문제가 있어 기획에만 그쳤음에도 불구하고 출시하게 된 이유는 이 3가지 문제 중 2가지를 해결할 수 있게 된 것이 가장 큰 이유입니다. 밖에서도 화면을 볼 수 있게 되었고 전지도 20시간까지 쓸 수 있게 되었습니다. 가격은 아직 확실히 정해진 것은 아니지만 $79.95정도입니다.

GB 컬러 (가칭)

일본	9월 하순	8,900엔(세금별도)
미국	11월 23일	$79.95

「미니 겜보이 라이트」에 연결하는 GB의 신 기종. 지금까지의 흑백 화면에서 이제는 56색을 표현할 수 있는 화면으로 되었다. 또, 소비전력을 줄인 액정표시장치를 채용하고 장시간의 플레이도 가능하다.

▼E3쇼에서는 실제로 움직이는 컬러「와리오」가 공개되었다

Q10 GB컬러 본체의 컬러 베리에이션(다양성)을 늘릴 예정은 있습니까?

A10 언젠가는 되겠지요. (혼고우)

Q11 GB의 가장 인기 있는 색(컬러)을 알려주세요.

A11 인기가 높은 것은 흑색, 녹색입니다. GB는 프리미엄 상품으로서 전일항, 토요타 등 많은 회사가 만들고 있어, 현재는 20색에 가까운 베리에이션이 있습니다. (혼고우)

Q12 서드파티에 대한 질문입니다. GB컬러의 매력은?

A12 지금까지 모노크로 표시에서는 표현할 수 없었던 것, 표현하고 싶었던 것이 실현가능해진 것이지요. 다시말해 유저들이 색다른 맛을 맛볼 수 있게 되었다고나 할까…. 이로 인해 GB시장이 더욱 활성화된다는 것은 어김없는 사실이라고 봅니다. (세타, 시모가우치)

Q13 포켓 카메라가 히트한 원인은 무엇이라고 봅니까?

A13 그것은 아마도 디지털 카메라와 씰 등, 여러 가지 기능이 내장되어 있고, 누구나 가볍게 즐길 수 있기 때문이라고 봅니다. 단지, 처음에는 여고생들에게 인기가 있을 거라고 예상하고 있었지만 실제로 구입하는 층은 어린이들이 많은 것 같습니다. (혼고우)

Q&A 대 앙케이트 그 첫 번째 — N64유저 10명에게 물었다!

Q1 닌텐도64 소프트는 몇 개나 가지고 있는가?

A1 앙케이트를 한 중에서 최고는 9개, 최저는 2개, 주로 가지고 있는 소프트는 「마리오」가 대부분이고 최근에는 '그다지 구입하지 않는다' 라는 목소리가 많았다.

평균소유 개수…5.4개

Q2 N64 소프트 중 가장 좋아하는 것은?

A2 액션, 스포츠에 강한 N64를 뒷받침하는 라인업이지만 일본에서 매상 1위를 차지하는 「마리오 카트」의 이름이 없어 의외였다.

① 슈퍼 마리오64 · · · · · · · · · 4명
② 실황 파워풀 프로야구 5 · · · · 2명
  스타폭스64 · · · · · · · · · · 2명
이하, 「007골든아이」, 「웨이브레이스64」등.

Q3 기대되는 N64소프트는 무엇인가?

A3 예상대로 「젤다」. 「젤다」는 N64 그 자체, 하드 견인의 기폭제로서 기대되고 있을 정도로 모든 유저들이 손꼽아 기다리고 있다.

① 젤다의 전설-시간의오카리나- · · · 5명
② 피카츄겐키데츄 · · · · · · · · · 2명
③ 파이어엠블렘64 · · · · · · · · · 1명
이하, 「슈퍼 마리오 RPG2」, 「마더3」등.

포켓 몬스터

N64약진의 비장의 카드가 될 가능성을 가진, 지금으로선 닌텐도의 얼굴이라고도 일컬어지는 「포켓몬」. 영화공개, 미국진출 등, 아직 눈을 뗄 수가 없다.

Q 14 「포켓몬 금·은」은 언제 발매됩니까?

A 14 발매일, 가격 모두 미정입니다. 그리고 컬러(GB) 대응에 대해서는 검토중입니다. (혼고우)

발매 연기로 팬을 애태우게 만들고 있는 「금·은」. 한시라도 빠른 완성을 기다리고 있는 만큼, 또한 개발에 시간이 걸리는 GB컬러 대응소프트가 되리라고는 보기 어렵습니다. 그러나 컬러로 개발되면 하드의 매상에 크나큰 공헌을 할 것이라는 것은 확실한 만큼, 가능성이 전혀 없다고는 할 수 없겠지요.

Q 15 다른 N64 제품에 비해 「포켓몬」 관련 상품은 활발한 움직임을 보이고 있는데 양자의 차이는 무엇입니까?

A 15 뛰어난 아이디어를 가진 게임의 기획이 있을 경우, 게임의 세계관과 캐릭터성이 맞으면 힘있는 캐릭터=「포켓몬」을 부가하게끔 하고 있기 때문입니다. 게임의 아이디어와 기능이 우수하면 거기에 캐릭터성을 부가한 쪽이 잘 팔리고 임팩트(영향)도 커지기 때문입니다. (혼고우)

Q 17 영화에 오리지널 몬스터가 나옵니까?

A 17 예, 등장합니다.

팬의 희망인 새로운 포켓 몬스터의 이름은 「도개피」. 7월 18일부터 일본의 동보양회계극장에서 공개되는「피카츄의 여름방학」에 등장한다. 이 도개피가 포켓몬 금·은에 등장할지, 어떨지는 아직 불명이다(피카츄의 이웃에 사는 것이 도개피다).

「뮤츠의 역습」과 동시상영. 영화에서도 대히트를 칠 것은 의심할 여지가 없다?!

Q 18 지난 E3에서 미국 내에서의 포켓몬(영어로 'PoKeMoN'), 포켓 피카츄의 발매, 그리고 TV애니메이션의 개시가 발표되었는데, 구체적인 전개 내용을 알려주십시오.

A 18 우선, 9월초에 전 미국에서 「포켓몬」의 TV방영이 시작됩니다. 내용은 일본의 것을 번역하거나 이름을 바꾸거나 하여 미국정서에 맞게 한 것입니다. 포켓 피카츄는 11월 2일에, 일본과 거의 같은 가격(2,980엔)에 발매됩니다. 「PoKeMoN」의 내용은 일본판과 기본적으로 같고, 일본어가 영어로 바뀌는 것 외에도, 몬스터의 이름 등도 거의 바뀝니다. 물론 피카츄는 지금 그대로 피카츄입니다.

드디어 미국진출을 이룩한 포켓몬. 전평판(앞선 이야기)도 좋고, 이미 대형완구 제작사, 하즈브로와 라이센스계약을 맺고 있다.

기대되는「포켓몬스타디움」. N64 번격의 제 1타가 될 것인가?

Q 16 현재의 「포켓몬」 시장의 상황은 언제까지 가리라고 봅니까?

A 16 「포켓몬」은 이미 기반을 잡고 있다고 보는데 아마도 그 시장은 계속되겠지요(혼고우).

Q&A 대 앙케이트 두 번째 — N64유저가 아닌 10명에게 물었다!

Q 1 어떤 기종의 하드를 가지고 있는가?

A 1 결국 N64를 가지고 있지 않아도 그 외 하드는 거의 가지고 있다는 결과, SFC에서 64로 이행하고 있지 않다는 것도 알 수 있다.

① PS	8명
SS	8명
SFC	8명
② GB	7명

Q 2 왜 N64를 사지 않는가?

A 2 역시 소프트 부족이 N64 보급의 최대 관건인 것 같다. 그 중에서도 「롤플레잉과 시뮬레이션에 재미있는 것이 없다」라는 목소리가 이를 대표하고 있는 것이라고 말할 수 있다.

① 갖고 싶은 소프트가 없다	6명
② 소프트 라인업이 적다	2명
③ N64에 흥미가 없다	1명
별로 사기 싫다.	1명

Q 3 어떤 소프트가 나오면 N64를 사겠는가?

A 3 「젤다」뿐만이 아니라, RPG, 시뮬레이션에서 1, 2개 이상의 대작이 나오지 않으면 N64 하드를 구입할 유저가 그다지…

① 파이어 엠블렘 64	3명
② 젤다의 전설	2명
③ 오우거 배틀3(가칭)	1명

기타…「피카츄겐키데츄」, 현재의 라인업에 흥미가 없다, 사지 않는다 등.

젤다의 전설 ~시간의 오카리나~

N64 발매시부터 소프트 라인업에 등장하여, 유저의 기대를 받아왔던 「젤다의 전설~시간의 오카리나~」. 완성을 목표로 몰두하여 제작중인 미야모토 시게루 씨에게 「젤다」의 궁금한 점 이것저것을 물어 보았다.

미야모토 시게루
닌텐도 주식회사 정보개발본부 정보개발부 부장

Q 19 처음에는 연말로 예정되어 있었던 발매일이, 이렇게 연기된 이유는 무엇입니까?

A 19 처음 제작을 시작할 때는 2년정도면 작품이 완성될 거라고 생각했습니다. 그런데 막상 과거에 누구도 하지 않았던 것을 만들려고 하니 이렇게까지 늦추어지게 되었습니다. 하지만 하루빨리 완성을 위해 열심히 노력하고 있습니다.

새로운 아이템인 오카리나. 이 오카리나가 멜로디를 연주하게 되면 어떤 일이 일어날까?

Q 20 「젤다」는 '소리'에 구애되어 제작되고 있다고 들었습니다만?

A 20 소리는 현장감을 내기 위해서는 아주 중요한 것이기 때문에, 꽤 신경을 쓰고 있습니다.

테크의 봉으로 공격하는 링. 그 외에 어떠한 무기와 아이템이 등장할 것인가?

Q 21 앞부분에서 검, 빠찡코, 테크의 봉과 3종류의 무기가 소개되었는데, 그 외에 또다른 무기가 있습니까?

A 21 지금, 한창 여러 가지 시도를 해보고 있는 중입니다.

시프라고 하는 캐릭터는 빛나는 하프를 가지고 있는 듯하다

Q 22 지난 번 공개된 사진 중에서 우주인과 같은 모습을 한 캐릭터가 있었는데, 그 캐릭터는?

A 22 시프입니다. 그 사람이 여러 가지 멜로디를 가르쳐 주곤 합니다. 얼굴을 숨기고 있는 것이 왠지 수상하지만 그것에 대한 것은 아직 비밀입니다.

Q 23 성년이 된 링크와 어린 링크는 자유롭게 바꿀 수 있습니까?

A 23 그다지 자유롭게는 바꿀 수 없습니다. 하지만 「시간의 관」에 가면 어린이와 성년, 각각의 시대로 자유롭게 왕래할 수 있습니다.

Q 24 「젤다」를 3D화하는데 있어서 가장 어려운 점은?

A 24 플레이어에 대해 어떠한 어시스트가 필요한지? 그 최적의 답을 발견하는 것입니다. 쓸데없는 어시스트를 해 감각이 맞지 않으면 플레이어들은 피해 버리기 때문입니다.

Q 25 「주목 시스템」이란 무엇입니까?

A 25 슈퍼 마리오64 때부터 사용되어지고 있는 것으로 이동 중에 앞으로 돌 방향에 캐릭터가 자동적으로 향하거나, 오토점프를 하거나 하는 것입니다. 역시 플레이어에게 힘든 일을 시키지 않기 위한 시스템이지요.

Q 26 「나비」는 캐릭터로서 스토리에 영향을 미치게 됩니까?

A 26 어디까지나 게임을 부드럽게 이끌어가 주기 위한 존재입니다.

Q 27 이야기는 3부 구성으로 이루어집니까?

A 27 어린 시절이 전체의 3분의 1정도 있습니다. 그 후, 성년시대가 있고, 여기에 성년과 어린이를 왕래하는 시대가 있습니다. 그런 식으로 본다면 3부 구성이군요.

Q 28 말 이외에 탈 수 있는 동물은 등장합니까?

A 28 말뿐입니다. 하지만 단순한 이동수단으로만이 아니고, 경마를 하거나, 활을 쏘는 게임을 하는 등 여러 가지가 있습니다. 하지만 어디까지나 멀티스토리여서 잘 진행하지 못할 경우 그 말마저 끝까지 탈 수 없는 경우도 생깁니다.

Q 29 적은 몇 종류 정도 등장합니까?

A 29 성질이 다른 것도 포함해 대충 60종류 정도 됩니다.

Q 30 미니게임의 수는 어느 정도 들어가게 됩니까?

A 30 4~5종류 정도입니다. 사격장과 낚시굴이라든가 말이죠.

Q 31 빛과 그림자를 사용한 연출에 구애받고 있다고 말했는데 그것은 「젤다」만이 아니라 모든 게임에 해당되는 것입니까?

A 31 그렇습니다. 빛이 닿으면 자연스럽게 보이니까 말이죠.

Q 32 E3에서는 64DD를 사용한 「젤다」와 비슷한 뭔가를 만든다고 하는 이야기가 있었는데?

A 32 그다지 상세하게는 말씀드릴 수 없지만 상당한 구체성은 보이고 있습니다. 다만, 개개의 것을 잇는다는 것은 상당히 힘듭니다.

Q 33 이번에 개발되는 GB컬러로도 「젤다」가 발매됩니까?

A 33 예, 현재 「꿈을 보는 섬」을 리메이크한 것을 개발하고 있습니다. 많은 유저들이 플레이해본 경험이 있고, N64용 「젤다」의 입문편으로 활용이 되었으면, 하는 바램을 가지고 있습니다.

서드파티

닌텐도 소프트 이외에는 팔리지 않는다고도 하는 N64. 그 가운데 서드파티는 현재 N64 시장을 어떻게 보고 있는지? 그리고 앞으로의 예정은?

Q 34 닌텐도64 시장의 현상에 대해 어떻게 생각하십니까?

A 34 N64 시장에 국한하지 않고, 게임 업계는 지금 전체적으로 어려운 시기라고 생각합니다. 그러나 여름 이후, N64를 새로이 구입하고도 마음에 드는 소프트가 없었는데 앞으로 폐사상품도 포함되어 발매될 예정이기 때문에 기대는 하고 있습니다. **(세타, 시모가우치)**

상당히 힘들거라고는 보고 있습니다. **(모 회사 측)**

장기적인 시야를 가진 게임기라고 인식하고 있기 때문에 현상에 대해서 비관적인 견해를 갖고 있지는 않습니다. **(허드슨, 히라이)**

N64는 어쨌든, GB용 「포켓 몬스터」의 등장으로 계속 변화되고 있는 것이 아닐까요? **(허드슨, 히라이)**

Q 35 '게임은 바뀌었다' 라고 생각하십니까?

A 35 어떤 의미에서는 N64발매와 동시에 바뀐 부분도 있습니다만 현재 진행중입니다. 예를 들어 현행 기종 중에서 거의 완전한 3D 표현기술을 가진 하드는 N64뿐만 아니라 봅니다. 지금의 N64 소프트의 화상 퀄리티는 타기종에 비교하여 높다고 생각합니다. 그러나, N64의 하드웨어는 아직 연구의 여지가 있고, 한계에 달했다고는 생각하지 않습니다. **(세타, 시모가우치)**

그래픽 등의 표현은 크게 진보했다고 생각합니다. 그러나 게임의 본질은 아무 것도 변하지 않았다고 봅니다. **(모 회사 측)**

어떻게 될 것인가? 서드파티의 상황 체크!

N64의 서드파티가 고전(苦戰)을 면치못하고 있는 것은 그래프를 보면 명확하게 알 수 있다. 그리고 이 서드파티들이 대히트를 치지 못하고 있다는 사실이 현재의 N64의 괴로운 고비의 원인이기도 하다. 「드래곤 퀘스트」, 「파이널 판타지」와 같은 킬러 타이틀을 가진 서드파티의 등장이 N64에게는 불가결하다고도 말해진다.

N64의 주요 타이틀의 매상 그래프 (120(만개))

타이틀	매상
슈퍼마리오64	약 120개
폭봄버맨	약 40개
파워프로64	약 30개
힘내라 고에몽	약 26개
파워프로5	약 25개
64에서 발견 다마고치	약 23개
프로야구 왕	약 20개
뿌요뿌요SUN	약 17개

▲야구 게임 최대의 히트작, 코나미의「파워프로4」. 그러나 30만개에도 못 미치고 있다

◀잘 아는 남코의 패미스타 시리즈도 N64에서는 20만개도 미치지 못하고 있다

Q 36 이미지니어 사에 묻겠습니다. 현재 개발 예정 타이틀의 진행 상황은 어떻습니까?

A 36 개발은 각각 순조롭게 진행되고 있습니다만, 발매일은 전 타이틀 미정입니다.

E3에서 많은 주목을 끌었던 이미지니어의 「엘테일(가칭)」

Q 37 코나미 사에 묻겠습니다. E3쇼에서 새로운 타이틀 「서바이블 데이 원」이 발표되었는데 이는 일본에서도 발매됩니까?

A 37 아직 미정입니다.

Q 38 허드슨 사에 묻겠습니다. NOA의 아라카와사장은 5월에 개최된 E3쇼에서 「봄버맨」이 GB컬러와 동시발매가 된다고 했는데 정말입니까? 또 이는 일미 양국에서 발매됩니까?

A 38 죄송합니다만 그것에 대해서는 말씀드릴 수가 없네요.

Q 39 캡콤 사에 묻겠습니다. N64에는 언제쯤 참가하실 계획입니까?

A 39 조금만 더 기다려 주세요. 기대하셔도 좋습니다.

증권 어널리스트가 본 닌텐도의 매력은?

98년 3월의 예산에서는 일본에서의 N64의 부조화를 GB와 해외에의 호조가 보완되는 형태로 증익이되었습니다. 「젤다」를 비롯, 소프트의 발매연기, 64DD가 좀처럼 나오지 않는 등, 현재의 닌텐도는 확실히 유저 프렌들리(우호적, 호의적)라고는 이야기하기 어려울지도 모르겠습니다. 그러나 투자가 측으로서는 평가가 높은 회사입니다. 닌텐도는 현금, 예금을 많이 보유하고 있는 회사이고, 안전성이 높기 때문에 요즘같이 시장이 신용리스크에 민감한 경우 안전성이 높은 회사의 주식이 잘 팔릴 경향이 있습니다.

또 PER(※주)가 낮기 때문에 안심하고 살 수 있는 주식이기도 합니다. 앞으로의 업적에 대한 신뢰도 역시 높구요. 64DD에 관해서는 단지 발매된다는 것에 불가할 뿐, 뭔가 이익을 내지 않는 한 투자가에 있어서는 매력적이지가 못합니다. 다만, 개인적으로는 64DD에 있어서도 기대하고 있습니다. '64DD라면 게임은 이렇게 변할 것이다.' 라고 하는 소프트를 닌텐도에는 꼭 보여주기를 바랍니다.

※주가 수익률. 주가가 그 주식회사의 1주에 해당하고 이익의 몇 배가 되어 있는가를 표시하는 지표. 업종평균보다도 높으면 동업타사보다도 비율이 높고, 낮게되면 값이 내려간다.

사와케 히로노부
예비에누·아무로 증권회사 시니어·어널리스트

마리걸

닌텐도와 리크루트와의 공동출자에 의해 설립된 마리걸. 참가 멤버들이 주목을 받았지만? 그리고 최근에는?

「더비스타96」에서 프로그램, 데이터 부분을 리뉴얼. 생산시스템과 이벤트 등도 고쳐졌다

Q 40 마리걸의 현상은?

A 40 언브렐러의 「피카츄겐키데츄(가칭)」이후 구체적인 움직임이 보이지 않았던 마리걸. 그러나 이번에 소노베 히로유키 파리티비트로부터 SFC용 「더비 스타리온98」(롬카세트 또는, 닌텐도 파워교환용)의 발매가 밝혀졌다. GB판, 64판도 제작중.

※주「더비 스타리온98」●발매원:닌텐도/발매가:롬판6,000엔(세금 별도)/발매일: 롬판 8월 25일부터

이 기사는 일본 「전격왕」8월호의 기사를 번역 기재한 것입니다.

기술을 넘어 게임제작의 정신을 배울 수 있는 곳

휴먼 크리에이티브 스쿨

'가르침을 받는 것이 아니라 배운다'.
학교는 단순한 기술습득의 장이 아니라 스스로의 의지로 무언가를 만들어내는 장소임을 강조하는 휴먼 크리에이티브 스쿨. 자유로운 교풍이면서 레벨 높은 크리에이터를 많이 배출할 수 있었던 것은 『자학(自學)·자육(自育)·자창(自創)』의 이념이 있기 때문이다.

코스

★ 멀티미디어 엔터테인먼트 과정
- ● 프로그램 코스 2년
- ● 그래픽 코스 2년

★ 멀티미디어 3D그래픽스 과정 2년

★ 네트워크 게임 과정 2년 NEW

● 게임제작 연구과정 3년차 선택

커리큘럼

멀티미디어 엔터테인먼트 과정에서는 1년차 전기는 코스를 나누지 않고 게임제작을 위한 기술을 배우며, 1년 후기부터 각 코스별 전문 지식을 학습한다. 멀티미디어 3D 그래픽스 과정에서는 2년을 통해 그래픽의 전문 지식을 배운다.

학비

2년제 과정은 모두 아래 요금이다. 교재료에는 시판 및 오리지널 소프트웨어 대금도 포함되어 있다.

예: 2년제 과정 전 코스 경우

항목	금액
입학금	250,000엔
수업료	600,000엔
실습비	200,000엔
교재비	300,000엔
합계	1,350,000엔

OUTLINE 지식보다도 정열, 학생 의지 우선

기술과 지식도 중요하지만 그것만으로 게임제작은 불가능하다. 휴먼 크리에이티브 스쿨에서는 단순한 기술을 익히는 것이 아니라 개개인의 발상을 형체화하기 위한 도구로서 기술을 사용할 수 있도록 지도한다. 『자학(自學)·자육(自育)·자창(自創)』의 스쿨 이념은 미사구가 아닌 교풍으로 침투되어 있다.

학교측은 560대의 최신 PC와 언제라도 인터넷을 억세스할 수 있는 LAN현장 등 우수한 설비를 최대한으로 개방하여 학생 자주성을 지원하며, 학생은 그 현장을 스스로 활용한다. 또 커리큘럼은 유행 변동이 심한 게임업계에서 실전력으로 대응할 수 있도록 매년 개편되고 있다. '99년 4월에 신설될 네트워크 게임 과정은 앞으로 게임 주류가 될 네트워크 가능성을 재빨리 착안해 커리큘럼에 포함시킨, 휴먼 크리에이티브 스쿨의 높은 선견성과 유연성으로 평가할 만하다.

졸업 제작에서 만들어진 통신 대전형 카 레이스 게임. 창의와 궁리가 여기저기서 돋보이는 수작

최신 기술인 통신대전을 멋지게 게임으로 끌어들인 그 기술력에는 프로도 혀를 내두를 지경…

여기가 자랑! 열의가 넘은 하이 레벨 졸업 제작 발표회

졸업 제작 발표회에서는 팀 단위가 되어 2년차 1년간을 거쳐 제작된 작품이 콘테스트형식으로 발표된다. 높은 퀄리티는 프로도 압도할 실력으로 매년 업계의 주목을 모으고 있으며, 96년도 졸업 제작 우수작품이 조만간 상품화될 예정이다. 올해 우수작품은 '자유롭게 하늘을 날아다니면서 적을 공격한다'는 상쾌한 하이 스피드 액션 게임. 확실한 기술력 없이는 만들 수 없는 게임이다.

▲ 졸업 제작 발표회는 2년간의 성과를 발표하는 장. 그 재능을 비롯해 어필할 수 있는 장이다

◀ 우승작품 SPACE COWBOY

◀ RED ALERT 우수 그래픽&사운드 상

▲방과후는 최신 설비를 개방. 20명의 상근 강사가 친절히 지도한다

수업 선견성이 낳은 네트워크 게임 과정

커리큘럼은 실전력 풍부한 인재를 육성하기 위해 업계 동향에 맞춰 매년 개편된다. 이것은 기업 요구에 응한 인재 육성과 동시에 매년 높아지는 학생들의 최신 기술에 대한 지식욕구를 만족시키고 스쿨 전체 레벨 업에도 연결된다. 윈도 상에서 다이렉트X를 사용한 프로그래밍과 1년차 여름부터 시작되는 본격적인 3D 그래픽 기술을 중시한 커리큘럼 편성도 그 예이다. 또 '99년도에 신설될 네크워크 게임과정에서는 네트워크 등을 사용한 게임 만들기 노하우를 가르친다. 인터넷 접속 회선이 10Mbps등 완벽한 통신설비가 이것을 가능하게 한다. 학생의 자주성, 그리고 최신 기술의 추구. 이들 방침을 지탱하는 것은 가장 오래된 게임 스쿨의 경험과 최신 설비 그리고 모체인 게임 메이커 휴먼 ㈱의 존재이다.

취직 업계 전체에 폭넓은 취직처를 갖는다

스쿨이 갖는 긴 역사는 게임 업계 전체에 졸업생을 배출해 온 역사이기도 하다. 자주성을 중시한 교풍으로 육성된 졸업생들의 업계내 활약이 휴먼 크리에이티브 스쿨의 존재를 정착시켜 온 것이다. 스쿨측도 합동 기업 설명회와 인트라넷을 사용한 취직 지도 등을 효과적으로 활용해 취직을 지원하고 있다.

주요 취직처

㈱아스키, ㈱아틀라스, ㈱金子제작소, ㈱캡콤, ㈱게임후리크, ㈱工畵堂스타지오, 코나미㈱, 서미㈱, ㈱스퀘어, ㈱세가·엔터프라이즈, ㈱타이토, 테크모㈱, ㈱남코, 닌텐도㈱, ㈱반다이, ㈱반프레스토, 휴먼㈱, ㈱바틀 업, ㈱레이·업, 외 게임 멀티미디어 관련 다수.

학교 설명회 & 체험입학

학교 분위기와 수업 느낌을 파악할 수 있는 학교 설명회 & 체험 입학은 아래 일정으로 하고 있다. 본교에서 동경 설명회 외 전국 각지에서 설명회를 열 예정이다. 예약 등은 불가, 자료를 무료로 송부하고 있다.

- **동경 설명회 일정 : 5/17(日), 6/13(土), 7/26(日), 8/22(土), 10/189日), 11/14(土), 12/13(日)**
- **지구 설명회 일정 : 시즈오가 지구 7/31(金), 나고야 지구 8/1(土), 오사카 지구 8/2(日), 후쿠오카 지구 8/4(火), 센다이 지구 8/5(水), 삿뽀로 지구 8/6(木)**

인터넷

http://www.human.co.jp/

홈페이지에서는 학교 안내 외 이벤트 정보 등이 게재되어 있다. 또 질문 등도 홈페이지 상에서 접수하고 있으므로 흥미있는 사람은 이용해 보자.

문의처

180-0001 東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12

선배, 가르쳐 주세요!!

멀티미티어 엔터테인먼트 과정 프로그램 코스

마루타니 히로유키군

고등학교때 한 「바이오 하자드」에서 게임의 재미와 뛰어남을 통감하고 나도 만들고 싶다고 생각해 이 스쿨에 입학하였다. PC지식 등은 거의 없어 도중에는 따라가기 힘들었지만 열심히 공부한 후부터는 반년에 게임을 한 개 만들 수 있게 되었다. 질문하면 선생님은 친절하게 가르쳐 준다.

멀티미디어 엔터테인먼트 과정 프로그램 코스

사토우 추요시군

입학하기 전에 어뮤즈먼트 관계 회사에 근무하고 있었는데 최근 너무 재미없는 게임에 불만을 갖고 이 학교에 입학하였다. PC 지식이 전혀 없어도 열심히 배워갈 수 있다고 생각했다. 반면 수업을 빼먹거나 하면 PC 지식이 있어도 안 된다. 확고한 의지를 갖고 있으면 최고의 장소라고 생각한다.

선생님, 가르쳐 주세요!!

멀티미디어 엔터테인먼트 과정 프로그램 담당

이나바 오사무 선생

프로그램에 대해서 등은 우리들이 가르치는 것은 '기술'이지만 그것을 단순히 익히는 것이 아니라 '기술은 도구'에 불과하다라는 것을 이해하고 그 도구를 잘 사용해 하고 싶은 것을 형체화시키는 것이라고 생각하고 있습니다. 또 형체화시키기 위한 수단인 발상력과 팀웍을 자주성을 갖고 습득해 그것이 가능하도록 지도하고 있습니다.

추천 21교 최신 데이터

게임스쿨 카탈로그

게임업계의 등용문 일본 게임 스쿨 21교를 소개한다. 반드시 당신에게 어울리는 학교가 있을 것이다.

朝日 컴퓨터스쿨

정보화사회에서 통용되는 실력을 육성

샌프란시스코 주립대학과 일본에서 처음으로 제휴, 본격적인 멀티미디어 교육을 하고 있다. 또 자격 취득에도 심혈을 기울이고 있으며, 수업 내용은 학원 공부만으로 자격을 얻을 수 있는 커리큘럼을 구성하고 있다.

● 학과
※ 멀티미디어 크리에이티브 코스 (2년)
※ 윈도우즈 인터넷 코스 (2년) 외 3과

어뮤즈먼트미디어 종합학원

실전력 육성에 높은 평가

실전을 중시하는 방침으로 실전력 육성을 지향한다. 일선에서 활약하는 크리에이터를 강사로 채용하는 등 현장 중시 자세는 평가가 높다.

● 학과
※ 게임 크리에이터과 (게임 프로그래머 코스, 게임 기획 시나리오코스, 게임 그래픽 코스)
※ 게임 크리에이터 연구과(3년) 외 6과

ECC컴퓨터 전문학교

기본부터 실천까지. 철저한 프로를 육성

실습 중심의 수업으로 기본 기술부터 실제 게임제작까지 배울 수 있다. 개인차가 나기 쉬운 기술 습득은 목적별 소수 클래스 편성과 더블 튜터제에 의해 완전 지원하고 있다.

● 학과
※ 멀티미디어 학과 (2년) (전 4코스)
※ 멀티미디어 연구학과 (3년) (멀티미디어 CG연구 코스)
※ 디지털 크리에이터 학과 (2년)(게임 크리에이터 코스, CG디자이너 코스) 외 2과

크리에이티브 스쿨 퀴서

경이로운 저가격이면서 알찬 내용

일반적인 게임 스쿨 수업료의 3분의 1이하의 저가격과 반년이라는 단기간에 그래픽, 사운드, 프로그래밍 등 게임 개발에 필요한 능력을 폭넓게 익힐 수 있는 커리큘럼이 매력. 고교, 대학에 재학 중인 사람이라도 수강할 수 있도록 오후, 야간 코스가 있다.

● 학과
※ 게임 크리에이터 양성 코스
(오후, 야간부)

太田정보상과전문학과

자신에 맞는 코스로의 변경도 가능

수업을 받은 후, 자신에 맞는 코스로 변경이 가능한 학생 개성에 맞춘 유연한 제도를 도입하고 있다. 재학 중에 단기대학과 병행 수업도 가능해 졸업 후 전문사 자격을 취득할 수 있어 일반 기업에 취직하는 경우에도 유리하다.

● 학과
※ 게임 크리에이터학과(2년) (게임 크리에이터 코스)
※ 정보 공학과 (정보공학 S코스(3년)), 정보공학 코스 (2년), 정보공학 W코스(2년 · 단기대학 병행 수업), 멀티미디어 코스 (2년))

오오사카정보 컴퓨터 전문학교

프로와 동일한 현장에서 테크닉을 연마한다

실리콘그래픽스사의 O2를 도입하는 등 실제 제작 현장에 가까운 환경 준비하여 학생은 그 환경에서 보다 실천적인 테크닉을 익혀 간다.

● 학과
※ 멀티미디어학과(2년) (멀티미디어 코스, 크리에이터 코스, 게임 디자이너 코스, 게임 프로그래머 코스)
※ 정보처리학과(2년) ※ 사회정보학과(4년)
※ 종합비지니스학과(2년)

코나미 컴퓨터 엔터테인먼트 스쿨

실적을 기르는 프로패셔널리즘

기본을 배우는 예비학교와 KCE본교, 그리고 실제 개발팀과 함께 배우는 실천교의 3단계로 나뉘어 있어 초보자라도 정확한 기술 습득이 가능하다. 업계 최고의 설비로 실전력있는 인재를 육성하고 있다. 실력을 인정받으면 졸업후 코나미 본사에 입사하는 것도 가능하다.

● 학과
※ 프로그램 코스 ※ 영상 디자인 코스
※ 음향 사운드 코스 (각 1년)

컴퓨터 종합학원 HAL

닌텐도와 세계최초로 교육제휴

산 · 학동맹을 기축으로 한 실천적 커리큘럼으로 실전력 있는 인재를 육성한다. 창업 이래 전원 취직의 실적과 최신 기기 도입 등 특색도 많다.

● 학과
※ 게임 제작학과 ※ 게임 기획학과
※ CG 제작학과 ※ 멀티미디어학과
※ 뮤직학과
※ 인터넷학과외, 1 · 2 · 4 년제, 주 · 야간부분, 남녀코스

디지털 엔터테인먼트 아카데미

대기업의 지원으로 재능을 육성

업계 의견을 반영한 커리큘럼 편성과 대기업이 지원하는 이점을 최대한 살린 교육이 주목을 끈다. 전반적인 기술이나 지식은 물론 흥미있는 분야를 깊이 연구하는 것도 가능하다. 2년간의 학습이 끝난 후 1년을 더 배우는 마스터 코스도 개강한다.

● 학과
※ 게임 크리에이터 작성과(2년) (프로그램 전문가 파트 코스, 그래픽 디자인 코스)
※ 마스터 코스 (3년)

동경 애니메이터 학원

3D CG와 CG애니메이션을 배우자

재학중에 실제 게임제작에 관한 실천적인 커리큘럼을 비롯 게임 크리에이터로서의 전반을 구축해 간다. 애니메이션, 일러스트 등의 전문학교인 특성을 살려 CG아트 제작, 3D CG애니메이션 제작 등 수업을 선택해 받는 것도 가능하다.

● 학과

※ 컴퓨터 게임과 ※ 애니메이션과

※ 에어브레시 채색과 ※ 애니메이션 성우과

※ 애니메이션 캐릭터과 외 전 10학과

동경 게임 디자인 학원

치밀한 커리큘럼이 특징

사운드, 프로그래밍 등 모든 면에 걸쳐 상세한 커리큘럼으로 구성되어 있다. 또한 동시에 자주성을 중시하는 교풍도 특징적이다.

● 학과

※ 게임 크리에이터과(게임 디자이너 양성강좌, 게임 아티스트 : 게임 캐릭터 메이킹 양성강좌, 게임 아티스트 : 게임 CG크리에이터 양성강좌, 3D그래픽 & 모션 캡쳐 크리에이터 양성강좌, 게임 기획 : 시나리오 라이터 양성강좌) 외 3강좌.

동경 컴퓨터 전문강좌

우수한 강사진이 매력

전학과 공통의 커리큘럼에 의해 기초적인 지식을 익힌 후 세밀하게 나뉘어진 코스를 선택해서 전문적인 지식을 배우는 교육 시스템이 특징이다. 자신의 적성을 모르는 초보자들에게 적성을 가르켜주는 시스템이다. 업계 일류의 크리에이터 강사진으로 구성되어 있다. 졸업시 문부성 인정 전문사 자격증도 획득할 수 있다.

● 학과

※ 정보처리과 정보크리에이티브계(게임 크리에이티브, 컴퓨터 그래픽스, 게임 애니메이션 성우) 등 전 8학과

동경 디자이너 학원 /동경 비주얼 아트

이미지를 만들기 위한 노하우

기획 설립에서 서류작성까지의 노하우, 캐릭터 디자인 원화작성, 간단한 프로그램 지식도 습득할 수 있다. 자매교로 동경 비쥬얼 아트가 있다.

● 학과

※ 멀티미디어과 (2년)

※ 애니메이션과 (2년) 등 두학교에 합쳐 전 13학과

東放학원전문학교

영상분야의 전문가 육성

올해부터 디자인 애니메이션과가 신설되었다. 30년 가까운 역사를 자부하는 동방학원의 독특하고 효율적인 커리큘럼으로 CG 크리에이터, 게임 디자이너에 필요한 창조력과 테크닉을 배운다. 디지털 예능과에서는 작가를 양성한다. 자매교인 전문학교 동경 아나운서 스쿨에는 방송 성우과도 있다.

● 학과

※ 디지털 애니메이션과 (2년)

※ 디지털 문예과 (2년) ※ 방송 기술과 (2년)

※ 방송 예능기술과 (2년) 외 3학과.

일본게임 소프트 학원

전문분야를 성실히 지도

기획, 프로그래밍, 그래픽 등 게임 제작의 파트를 나눈 과에서 더욱 세밀하게 나뉘어진 강좌를 선택해 실전력있는 스페셜리스트를 육성한다. 더욱 전문적인 기술을 배우고 싶은 사람은 졸업생을 대상으로 게임 개발연구과도 준비되어 있다.

● 학과

※ 게임 디자인 학부 (기획과, 그래픽과, 프로그램과, 캐릭터과)

※ 게임 개발연구과 (1년)(졸업생대상)

일본학원전문학교 /일본공학원 八王子전문학원

최고의 환경이 키우는 재능

게임, CG , 컴퓨터, 인터넷, 성우, 컴퓨터 뮤직 등을 배울 수 있는 멀티미디어 종합학원.

● 학과

※ 멀티미디어과 (게임 소프트 코스, 컴퓨터 그래픽 코스) 등, 양교 합쳐 총 53학과

일본전자전문학교

산·학연계 기조하에 최첨단 기자재

SGI사의 O2나 인디는 물론 인터그래프사의 TDZ-2000 등 다양한 최신 툴을 대량 도입하였다. 도입하는 것만 아니라 기업과 산학연계를 꾀해 업계에서 성공할 수 있는 인재를 육성하는데 실천하고 있다. 그 증거로 졸업생중 아카데미상 효과부분 수상에 CG스탭으로 공헌한 OB도 있다.

● 학과

※ 미디어아트 분야 10개

※ 컴퓨터 분야 9개

※ 일렉트로닉 분야 4개

반단 전뇌정보학원

실적있는 교육방침으로 개성을 펼친다

단위제 수업을 통해 각자 흥미있는 분야를 선택해 자주성을 기르는 방침이다. 학내에는 소프트 하우스도 갖추고 있다.

● 학과

※ 게임 스튜디오(게임 디자인 코스, 게임 시나리오 코스, 게임 라이터 코스 , 게임 그래픽 코스, 게임 프로그램 코스, 게임 사운드 코스, 게임 개발연구 코스)

※ 디지털 프로덕트 스튜디오 (CG디자인 코스, 컴퓨터 애니메이션 코스, 그 외 4코스)

휴먼·아카데미 게임 칼리지

전국에 걸친 학교 조직에 크리에이터 육성

다방면에 걸친 교육분야를 자랑으로 하는 휴먼 아카데미. 주간부 이외에도 목적별로 배우는 야간부도 있다.

● 학과

※ 야간 (3D CG마스터 코스, 게임기획, 프로그래머 강좌, CD롬 크리에이터, 캐릭터 디자인)

※ 주간 (게임 크리에이터 전공, CG 크리에이터 전공)

휴먼 크리에이티브 스쿨

네트워크 시대에 걸맞는 수업

세계 최초의 게임 스쿨로 역사가 깊다. 충실한 설비, 학원내 LAN으로 항상 인터넷 네트워크가 가능하다. 취직하기 전에 기업과 접촉할 수 있는 합동기업설명회를 개최하는 등 취업지원에도 역점을 두고 있다.

● 학과

※ 멀티미디어 엔터테인먼트 과정

※ 멀티미디어 3D그래픽 과정

※ 네트워크 게임 과정

※ 게임 제작 연구과정(3년차 선택제)

요요기 애니메이션 학원

지명도, 강사진에 정평

저명한 강사진, 충실한 설비, 풍부한 선택 코스가 매력이다. 또한 완벽한 취직활동 지원도 갖추고 있다.

● 학과

※ 애니메이터과

※ CG 애니메이션·게임과

※ 게임 디자인과

※ 게임 캐릭터 무빙 디자이너과

※ 게임 사운드 디렉터과

※ 멀티미디어 크리에이터과 외 전 24과

게임스쿨 이것만은 알고 가자!!!

게임이 첨단 멀티미디어 산업의 꽃으로 인정되기 시작하면서 이것을 학문적으로 가르치고자 하는 시도가 곳곳에서 나타나고 있다. 또한 신정부가 들어서면서부터 영상산업에 대한 관심이 고조되어 국가에서도 정책적으로 영상문화를 장려하기 위한 각종 정책들을 추진하고 있다. 이번 게임챔프에서는 날로 높아만 가는 게이머들의 게임제작의 욕구를 충족시켜준다고 하는 국내 각 게임스쿨의 현주소를 알아보기로 한다.

나도 벤처기업의 사장이 될 수 있다??

21세기형 산업은 무형의 산업이 주류를 이룰 것이라고 한다. 그 중에서도 인간의 지식을 토대로 인간의 정서와 감성을 서비스하는 게임산업이 핵심을 이룰 것이라고 추측하고 있다. 게임상품의 부가가치성은 몇백원하는 반도체 칩이나 디스켓, CD-ROM, DVD등의 미디어에 게임이라는 컨텐트를 담아서 수만원, 수십만원, 수백만원 등의 가치를 창출하는 고부가가치 산업으로 국가전략산업으로서의 최적의 산업이라 할 수 있다. 93년부터 생기기 시작한 국내 게임스쿨은 LG소프트스쿨, 아트센터, 게임스쿨, 연대-현대세가 게임디자인스쿨 등 4곳의 전문게이머 양성 교육기관이 있다. 이들 4곳은 저마다 자기만의 특성을 내세우며 게이머들에게 장밋빛 비전을 제시하고 있다.

게임스쿨

게임개발 전문 인력 교육기관인 「게임스쿨」은 1993년 최초로 게임전문 교육기관으로 개원하여 국내 게임개발을 통한 해외시장 개척이라는 취지 하에 양질의 전문 게임 개발자들을 양성시키고 있다.

■ 교육과정

구분	과목명	교육내용
기획 & 연출	기획 기초	게임 기획의 개요, 시나리오 작성법, 기획서 작성의 기초
	액션	대전 액션, 아케이드 게임의 기획
	어드벤처	어드벤처 게임의 기획
	R. P. G	R. P. G 게임의 기획
	시뮬레이션	시뮬레이션 게임의 기획
프로그램	Visual C++기본	비주얼 C++의 사용, C++의 기초
	Visual C++고급	C++중급과 고급, Visual C++ 통합환경 활용, invader와 같은 간단한 게임제작
	Windows 프로그래밍 기본	API로 기본 코드 작성법, 간단한 실행 파일 만들기
	Windows 프로그램과 어셈의 결합	Visual C++에서 어셈코드 삽입하기
	Direct Draw 과정	Direct Draw의 개념, Direct Draw의 의한 화면 출력, 간단한 게임제작
	Direct Sound 과정	배경음, 효과음, 출력과 조절, 게임에 배경음, 효과음 붙이기
	Direct play과정	통신을 이용한 디자인 플레이, 간단한 통신 게임 제작
	MFC 기초 과정	MFC의 개념과 기초
	Windows Sprite tool	Windows 기반의 스프라이트 툴 제작
	Windows Map tool	Windows 기반의 맵툴 제작
	Windows game	맵툴과 스프라이트 툴을 이용한 Windows, Direct-X 이용
그래픽	개요, DP, PA	게임 그래픽과 일반 컴퓨터 그래픽과 차이점 툴 익히기
	비주얼 과정	DP를 이용한 고해상도 비주얼 작업
	맵 과정	맵의 개념 이해, 아케이드 맵 작업
	캐릭터 과정	스프라이트의 개념 이해, 캐릭터 설정 및 기본 애니메이션 작업
	Photoshop 과정	툴 익히기
	3D 과정	3D Max를 이용한 모델링, 작업툴 익히기, 애니메이션 작업툴 익히기
	포트폴리오	각 작업물을 이용한 포트폴리오작성

● 온라인 네트워크 과정 신설 개강

대상 : C사용에 능숙한 자　　　개강 : 9월

■ 문의처 :(02)515-1063

연대-현대세가 게임디자인스쿨

국내 게임산업 최초로 산·학 협력을 기반으로 이론과 실무를 겸비한 게임소프트웨어 개발 전문가의 발굴, 육성이라는 취지 하에 98년 4월 개원한 연대-현대세가 게임디자인스쿨은 이론과 실무를 완벽하게 겸비한 게임개발 인력을 양성하는데 그 목표를 두었다.

■ 교육과정

학기별	게임 프로듀서전공	게임 디자이너전공	게임 프로그래머전공
1998년 1학기	게임총론 게임기획론 시나리오개론 MIDI 편집 동영상 편집	그래픽 기초 캐릭터 디자인 배경 디자인 애니메이션	전산 기초 어셈블리어 게임 프로그래밍1 멀티조합프로그래밍
1998년 2학기	게임연출론 게임디자인론 비즈니스론 특강 : 성공사례분석, 창업지도, 일본 SEGA 전문가 초청 세미나	2D CG기초 보드 및 비주얼 제작 3D STUDIO MAX 포트폴리오 제작	게임 프로그래밍2 윈도 프로그래밍 Direct 제작 아케이드 게임제작

■ 문의처: 연세-현대세가 게임디자인스쿨 교무과 (02)361-3422

LG소프트스쿨

LG소프트스쿨은 21세기 창조적인 멀티미디어 산업을 선도할 책임있는 게임제작 전문인력 발굴 육성이라는 취지 하에 LG그룹에서 전격적으로 투자, 1993년 국내 최초로 게임스쿨을 개원하였다.

■ 교육과목

구분	교육과목
1단계	공통교육: 전산개론, 전산실습, Internet 활용, 게임총론 프로그램전공: C프로그램1, C프로그램2, 게임기법(1), C++프로그램1 그래픽전공 2D 디자인 & 캐릭터 디자인, 그래픽 총론, 디자인 실기(데생)
2단계	공통교육 : 게임공학 및 분석, 기획(시나리오 구성 및 제작) 프로그램전공 : C++프로그램2, 게임기법(2), Windows API & MFC 활용 그래픽전공 : Map 디자인, Ani-pro, 2D Animation, 디지털이미지편집(Photo-shop)
3단계	공통교육 : 게임마케팅(유통 및 영업), Production관리, Audio(MIDI) 프로그램전공 : API Game, 게임기법(3), DIRECT-X(Draw, Sound), 게임기법(4), DIRECT-3D, 게임기법(5), 온라인게임, 게임기법(6) 그래픽전공 : 3D 모델링, 3D Animation(3D MAX), 디지털편집2(Premiere)
4단계	OJT 실무프로젝트 수행(팀별 게임제작 발표)

• 각 과정별 강의 계획서는 담당강사가 유인물로 배포함

■ 문의처 : (02)369-9822~7

게임스쿨의 파행적 운영 좌시할 수만은 없다

올해로 5년를 맞는 국내 게임스쿨. 게임이라는 특수성으로 인해 게임스쿨 운영에 많은 어려운이 따른다. 전문 강사섭외의 어려움, 교재의 부재, 열악한 장비들, 커리큘럼의 미비, 취업 문제 등 해결해야 될 점이 한두가지가 아니다. 게임스쿨은 저마다 최고임을 자랑하며 학생들에게 장미빛 미래만을 제시한다. 100% 취업율을 과시하는 게임스쿨들. 과연 게임스쿨의 문제점은 없는 것일까?

연대-현대세가 게임디자인 스쿨졸속운영 이대로 좋은지…

현재 현대세가에서 운영하고 있는 게임디자인스쿨은 많은 문제점을 갖고 있다. 애당초 국내 개발자를 비롯 국내 교수의 이론 교육과 함께 세가의 개발자 등 해외 게임스쿨 강사를 초빙, 전문인력 양성에 주력한다는 방침은 어디론가 사라지고 졸속 운영으로 일관하고 있다. 그러면 현재 운영중인 게임디자인스쿨의 문제점들을 알아보자.

① 교육내용

현대게임스쿨은 게임 PD, 게임 디자이너, 게임 프로그래머로 파트별 지원, 각 파트별로 운영되는 시스템이다. 그러나 게임 PD의 경우 5월말로 강의가 끝난 후부터 PD과목 자체가 완전히 폐지되었다. 1년을 통해 이루어져야 할 강의가 개강후 단 2달만에 폐지된 것이다.

② 강사섭외의 문제

지난 4월 6일 입학식 후 프로그램 과정의 경우 한달 동안 강사가 섭외되지 않아 학생들 스스로 자습하는 시간을 보내야만 했다. 이렇게 현대게임스쿨은 처음부터 졸속 운영이라는 점을 보이고 있었다.

그후 국내 게임개발자를 초빙해 왔지만 자신의 스케줄로 인해 무단으로 결강을 하는 사태까지 벌어졌다. 처음 현대에서는 강사진 구성에 대해 국내 관련분야 교수 및 개발경력을 가진 강사 초빙, 연세대학교 전자공학, 전산학 관련 교수 및 강사진 교육지원, 현대세가 개발실무자 교육지원, 일본 세가 개발 실무자 교육지원 등 거창한 홍보를 했지만 이중 이루어진 것은 하나도 없다.

③ 커리큘럼 및 교재

아직 이곳은 커리큘럼이나 교재도 없다. 물론 강의계획서 역시 단 한 장도 없다. 이에 전 담당자는 게임은 일반 학문과는 다른 성질의 것이기 때문에 교재를 가지고 공부하는 것이 아니라고 한다. 또한 일본 게임스쿨의 경우에도 교재가 있는 곳은 없다고 얼버무리고 있다. 일반적으로 수업료에는 (게임디자인스쿨은 1학기에 3,100,000원이다) 교재비와 실습비가 포함되어 있다. 이 담당자 말대로 게임에는 교재가 필요치 않다고 한다면 당연 등록금은 싸져야만 한다.

당초 현대세가의 대표이사는 이곳만의 특징은 일본에서 직접 제작된 커리큘럼과 일본 게임스쿨의 교재를 그대로 가지고 와서 학생들을 가르치는 점을 강조하였다. 또한 담당자 역시 개원전 취재과정에서 외국 커리큘럼과 교재에 강조, 본 스쿨의 전문성을 강조하였다.

현재 그래픽 반과 프로그램 반은 강사지도하에 학생들이 시중 교재를 단체로 공동 구매하여 사용하고 있다.

④ 불성실한 담당자

현대게임스쿨의 문제점은 6월 학생들과의 불협화음으로 인해 현대측 담당자가 교체되는 단계까지 이르렀다. 그러나 새롭게 담당자들이 바뀐 이후에도 문제점들은 해결될 기미를 보이고 있지 않다.

8월부터 2학기 수업이 시작된다. 많은 학생들은 1학기의 불성실한 운영에 실망, 2학기 등록에 대해 신중히 검토중이라고 한다. 이런 학생들의 반응에 현대측 담당자들은 1학기 학생들의 등록율이 낮을 경우 추가 모집으로 인원을 채우면 된다는 자세를 보이고 있어 학생들로 하여금 더 많은 분노를 불러일으키고 있다.

현대게임스쿨은 초기부터 많은 문제점들로 인해 학생대표가 현대측 담당자들과 만나 학생들의 입장을 밝히고 있다. 허나 지속적으로 지적되는 잘못된 점들은 하나도 시정되지 않으며, 담당자들은 시정방향을 제시하기 보다는 얼버무리며 전 담당자의 일이라 잘모르겠다라는 식으로 책임회피에만 급급하고 있다고 한다.

⑤ 졸속기획, 졸속운영

연대-현대세가 게임디자인스쿨을 지원한 대다수의 사람들은 일류대인 연대와 대기업인 현대라는 지명도에 신뢰를 갖고 지원했다고 한다. 또한 현대 측의 일간지를 통한 과대 광고·홍보를 믿고 지원했다고 한다.

현대라는 대기업에서 하나의 프로젝트를 기획할 때 1년 과정을 어떤 식으로 진행해 나가겠다는 커리큘럼도, 학생들에게 나누어줄 교재도, 또한 지도할 강사조차도 제대로 확정되지 않은 상태에서 사업을 가시화할 수 있었는지 이해가 되지 않는다.

게임스쿨 = 게임 개발자로서의 성공을 말하는가?

세계적인 게임왕국인 일본의 경우 전국적으로 3천여개 이상의 게임스쿨이 존재한다. 세계게임산업의 80%를 차지하는 일본의 저력은 바로 이같은 게임스쿨이 해마다 쏟아내는 풍부한 인적자원에서 비롯된다 해도 과언이 아니다.

게임스쿨에서 학생들에게 가르치는 것은 빙산의 일각에 불과하다. 최고의 게임개발자가 되기 위해서는 스스로의 피나는 노력이 필요하다. 끊임없이 노력하고 공부하는 자세가 수반되지 않는 한 황금 알을 낳는다고 하는 게임산업의 일원이 될 수는 없다.

각기 게임스쿨들은 90%를 육박하는 취업률을 자랑한다. 그러나 실상 그 속을 살펴보면 실제적으로 게임개발직으로 취업한 비율은 그들이 말한 취업률과는 거리가 있다는 것을 알아야 한다. 게임스쿨은 게임이라는 테마를 이용할 수 있는 방향을 제시해 주는 곳일 뿐이다. 게임이라는 테마를 활용하는 것! 그것은 개인의 몫인 것이다.

TOP GAME RANKING

철권과 슈퍼로봇대전의 역사가 끝나가고 있다. 「랑그릿사 5」가 왕좌에 등극했고 월드컵은 끝났지만 축구게임이 전히 강세를 보이고 있다. 기대작 FF8의 체험판이 동봉된 「무사시전」과 통신상에서 강세를 보이고 있는 「더블캐스트」가 순위에 올랐다. SS의 역작 「딥 피어」도 좋은 반응을 보이고 있고, 순위에 나타나지 않았지만 새턴의 「사쿠라대전 2」가 11위를 기록, 세대교체의 허전함을 메꾸고 있다. 기대소프트 상위권은 큰 변화를 보이지 않고 있고 하위권에서는 「윈백」 등 N64 소프트가 대거 등록, N64시대의 도래를 예고하고 있다.

■ 통계 기간 : 1998년 7월 1일 ~ 7월 31일
■ 조사 방법 : 게임챔프 98년 8월호 애독자 엽서 (30%)
국내외 게임 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)
미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (20%)
해외 특파원 통계 조사 보고 (20%)

인기 소프트 TOP 10

순위	타이틀	기종	장르	제작사	발매일
1	랑그릿사 5 〔↑2〕	SS	시뮬레이션 RPG	메사이아	6월 18일
2	슈퍼로봇대전 F -완결편- 〔↓1〕	SS	시뮬레이션 RPG		4월 23일
3	실황 월드사커 3 〔↑1〕		스포츠	코나미	97년 9월 18일
4	철권 3 〔↓2〕	PS	격투액션	남코	3월 26일
5	실황 위닝 일레븐-월드컵 프랑스 '98 〔↑5〕	PS	스포츠	코나미	5월 28일
6	KOF '97 〔↓1〕	SS, PS	격투액션	SNK	3월 26일
7	브레이브 펜서 -무사시전- 〔NEW〕	PS	액션 RPG	스퀘어	7월 16일
8	슬레이어즈 로얄 〔NEW〕	PS	RPG	ESP · 각천서점	6월 25일
9	더블 캐스트 〔NEW〕	PS	어드벤처	SECI	6월 25일
10	딥 피어 〔NEW〕	SS	호러 어드벤처	세가	7월 16일

기대 소프트 TOP 10

순위	타이틀	기종	장르	제작사
1	파이널 판타지 8 〔→〕	PS	RPG	스퀘어
2	젤다의 전설-시간의 오카리나- 〔↑1〕	N64	RPG	닌텐도
3	드래곤 퀘스트 7 〔↓1〕	PS	RPG	에닉스
4	버철 파이터 3 〔↑5〕	SS	격투액션	세가
5	메탈기어 솔리드 〔↑3〕	PS	액션 어드벤처	코나미
6	윈백 〔NEW〕	N64	액션	코에이
7	스타오션 - 더 세컨드 스토리- 〔↑2〕	PS	RPG	에닉스
8	오우거 배틀 3(가) 〔NEW〕	N64	시뮬레이션 RPG	퀘스트
9	D&D 콜렉션 〔NEW〕	SS	액션 RPG	캡콤
10	포켓몬 스타디움 〔NEW〕	N64	ETC	닌텐도

FREE RANKING

가장멋진 오프닝 동영상 베스트 5

게임은 저마다 각각의 스토리를 대변하는 오프닝 동영상을 가지고 있다. 그중 가장 멋있고 스토리성이 있으며, 유저로 하여금 한번쯤 생각게 하는 게임 베스트 5를 선정해 보았다. 여기서 FF시리즈가 빠졌는데 FF시리즈는 중간 · 엔딩 동영상은 멋지지만 오프닝은 그다지 화려하지 않았기 때문에 제외시켰다.

1 철권 3 (PS)

역시 남코는 뭐가 달라도 다르다. 새로운 게임이 등장할 때마다 매번 유저를 감동시키는 오프닝은 거의 '예술'에 가깝다.

2 건 그리폰 (SS)

새턴 비디오 카트리지의 대단함을 느끼게 해준 게임이다. 실제를 방불케 하는 메카닉들의 리얼한 움직임을 보이고 있다.

3 이스 4 (PC엔진)

95년 당시로선 대단한 풀화면 애니메이션 동영상으로 박력 넘치는 오프닝을 선보였다. 허드슨의 작품이다.

4 기렌의 야망(SS)

건담 1년 전쟁을 배경으로 제작한 반다이의 작품. 오프닝에서 폴리곤으로 그려진 MS(모빌슈츠)들의 움직임은 장난이 아니다.

5 철권 2 (PS)

철권 3에 비하면 보잘 것 없는 오프닝이지만 박진감 넘치는 사운드에 3D로 그려진 2분의 동영상은 당시로선 대단한 그래픽이었다.

플레이스테이션 TOP 5

1 철권 3 [→]
PS
격투액션
남코
3월 26일

2 브레이브 펜서 -무사시전- [NEW]
PS
액션 RPG
스퀘어
7월 16일

3 실황 위닝 일레븐 -월드컵 프랑스 '98 〔↑1〕
PS/스포츠/코나미 /5월 28일

4 슬레이어즈 로얄 〔↑1〕
PS/RPG/ESP · 각천서점/6월 25일

5 더블 캐스트 (NEW)
PS/어드벤처/SCEI/6월 25일

새턴 TOP 5

1 랑그릿사 5 [↑]
SS
시뮬레이션 RPG
메사이야
6월 18일

2 슈퍼로봇대전 F -완결편- [↓1]
SS
시뮬레이션 RPG
4월 23일

3 KOF '97 (→)
SS/격투액션/SNK/3월 26일

4 딥 피어 〔NEW〕
SS/호러 어드벤처/세가/7월 16일

5 사쿠라 대전 2 〔↓1〕
어드벤처/세가/4월 4일

닌텐도 64 TOP 5

1 실황 월드사커 3 (→)
스포츠
코나미
97년 9월 18일

2 실황 월드사커 -프랑스 월드컵 98- [↑1]
스포츠
코나미
6월 4일

3 실황 파워풀 프로야구 5 〔↓1〕
스포츠/코나미/3월 26일

4 슈퍼 로봇 스피리츠 (NEW)
격투액션/반프레스토/7월 17일

5 봄버맨 히어로즈 〔↓1〕
액션/허드슨/4월 30일

ARCADE 아케이드 TOP 5

1 KOF '97 (↑1)
격투액션
SNK

2 철권 3 (↓1)
격투액션
남코

3 라이벌 스쿨 〔→〕
격투액션/캡콤

4 메탈슬러그 2 〔→〕
액션/SNK

5 버철파이터 3 tb 〔→〕
격투액션/세가

애독자 텔레파시

월드컵 시즌과 맞물린 6월달은 역시 축구게임과 관련된 흥미기획이 인기를 끌었다. 또한 FF8의 인기가 이어지고 있고 새롭게 구성한 '게임기 고교'도 좋은 반응을 보였다. '컬러 PS만들기'에서 혹 독자들은 '칠이 벗겨지지 않을까' 하는 걱정을 하고 있는데 긁어도 전혀 표시가 없을 정도. 또한 챔프 여성독자 기사가 6위를 차지한 것도 눈길을 끌고 있다.

'기대되는 ARC게임'에서는 KOF '98보다 스파제로3가 앞서고 있고, 아직 아무런 정보도 없는 「철권 4」가 벌써 거론되고 있다는 사실이 재미있다. '공략'은 역시 예상대로 「무사시전」이 1위를 차지했고 「딥 피어」도 2위를 기록, 새턴의 구원자로 인식되고 있다.

8월호에서 가장 재미있었던 기사

흥미기획-월드컵 32%
전격특집-FF8 25%
만화게임기 고교 8%
기타 13%
컬러 PS만들기 6%
애니메 클럽 5%
챔프 여성독자 5%
드림캐스트 기사 6%

가장 기대되는 ARC 게임

스트리트파이터제로 3 35%
KOF '98 24%
스파이크 9%
기타 13%
스파EX 2 5%
철권 4 6%
타임 크라이시스 2 8%

가장 공략을 원하는 게임은?

순위	게임
1위	PS 브레이브 펜서 무사시전
2위	SS 딥 피어
3위	SS 루나 2 이터널 블루
4위	N64 슈퍼로봇 스피리츠
5위	ARC 스파제로 3
6위	PS 스타오션 더 세컨드 스토리
7위	PS 라이벌 스쿨
8위	F-ZERO X
9위	ARC 사이킥 포스 2012
10위	ARC KOF '98

체험판 맛보기 1

FINAL FANTASY VIII

체험판조차도 환상적이다

파이널 판타지 8

올해 최고의 기대작 RPG인 파이널 판타지 Ⅷ(이하 FFⅧ)! 언제나 그러하듯 역대 시리즈 중 최고의 작품이 될 것은 틀림이 없다. 이번 호에서는 지난 7월 16일에 출시된 「브레이브 펜서 무사시전」에 수록된 「FFⅧ」체험판의 공략을 통해서 「FFⅧ」의 심오한 세계를 약간이나마 살펴보기로 한다.

- 제작사: 스퀘어
- 장르: RPG(듀얼 쇼크 대응)
- 발매일: 98년 겨울 예정
- 발매가: 미정

FFⅧ의 체험판 완전 공략

「FFⅧ」체험판의 오프닝은 주인공 스콜이 속한 특수부대 SeeD의 고속정이 돌 공국에 상륙하는 장면으로 시작된다. '역시 스퀘어답다'라는 말이 절로 나올 정도의 오프닝은 하이 퀄러티를 자랑한다. 물론, 이때까지 나온 플스 게임 중 최고의 동영상이라고는 할 수 없지만, 본 게임의 모든 동영상이 이 정도의 퀄러티로 처리된다면 모든 RPG 중에서는 단연 최고 수준의 그래픽을 자랑하게 될 것이다.

비장한 표정을 짓는 스콜 레온하트

체험판을 공략하기에 앞서

이번 체험판은 아주 단순한 시나리오와 전투로 이뤄져 있다. 기본적인 시스템은 「FFⅦ」과 유사하고 전투 역시 ATB(액티브 타임 배틀)을 채용하고 있다(자세한 것은 챔프 8월호를 참고). 하나의 길로 쭉 진행되므로 간단히 즐길 수 있지만 전투가 그리 쉽지 않고 또한 알아두어야 할 사항도 몇 가지 있다.

조작 방법

이동시의 조작 방법

방향키 - 8방향으로 이동한다
○버튼 - 결정
×버튼 - 취소, 방향키와 동시에 누르면 걷기
스타트 버튼 -진동 기능의 ON/OFF

전투시의 조작 방법

방향키 - 지시 커서를 움직임
△버튼 - 커맨드 바꿈
○버튼 - 결정
×버튼 - 취소
스타트 버튼 - 포즈/헬프, 진동 기능의 ON/OFF
L1 버튼 - 타겟 윈도우의 ON/OFF

전투 방법

배틀 윈도

파티의 현재 상태가 표시되고 있는 윈도. 캐릭터의 이름, 현재의 HP량, AT게이지(액티브 게이지)가 표시된다.

○ 굉장히 간소화된 배틀 윈도

커맨드 윈도

캐릭터가 전투 중에 선택할 수 있는 행동이 나열된다. 방향키로 선택하여 타겟을 결정할 때 L1 버튼을 누르면 윈도에서 선택할 수 있다.

타겟 윈도를 설정해 두는 것이 편하다

싸운다(たたかう)

장비하고 있는 무기로 적을 공격. 방향키로 공격할 상대를 선택한다.

마법(まほう)

지니고 있는 마법을 사용. 사용할 마법을 선택한 후 방향키로 사용할 상대를 선택한다. 마법명 옆에 표시된 숫자는 그 마법을 사용할 수 있는 횟수를 나타낸다. 이 숫자가 0이 되면 그 마법은 사용할 수 없게 된다.

블리자라! 거대한 얼음 기둥이 솟아오른다

드로우(ドロー)

「FFⅧ」만의 독특한 전투 방식으로 타겟이 된 적의 마법을 바꾸어 끄집어내는 것이다. 우선 드로우할 적을 선택하면 그 적으로부터 드로우할 수 있는 마법이 표시되는데, 이중에서 드로우할 마법을 하나 선택한다. 드로우할 마법을 선택하면 그 마법을 방출(はなつ)할 것인지, 저장(ストック)할 것인지를 결정한다. 방출은 그 마법을 즉시 사용하는 것이고 저장은 그 마법을 저장해서 횟수를 늘리는 것이다. 참고로 마법의 효과는 '방출'보다 '저장'이 더 크다. 체험판에서는 스콜과 젤이 이 명령어를 사용할 수 있다.

어떤 마법을 훔쳐볼꺼나?

G·F(가디언 포스)

「FFⅧ」부터는 소환수의 명칭이 가디언 포스로 바뀌었다. 소환하고 싶은 가디언 포스를 결정하면 카운트다운 종료와 함께 가디언 포스가 소환된다. 체험판에서는 리노아가 리바이어선을 소환할 수 있다.

리노아가 리바이어선을 소환하려는 순간

아이템(アイテム)

가지고 있는 아이템을 사용. 사용할 아이템을 선택한 후, 방향키로 아이템을 사용할 대상을 선택한다. 체험판에서는 '포션'과 '피닉스의 꼬리'만이 나온다.

잠깐! FFⅧ의 초보코 공개!

모델링 화면

이제는 FF 시리즈에서 빠져서는 안될 마스코트가 된 초코보. 이번에 「FFⅧ」에 등장하게 될 초코보가 공개되었다. 초코보 병아리(?)를 닮은 듯한 모습을 하고 있지만 거의 달라진 점은 없다. 다만 얼굴 인상이 조금 달라졌는데, 눈 크기가 약간 작아졌으며 언듯 보기에도 더욱 사랑스러운 느낌이 든다. 이번 시리즈에서 초코보는 과연 어떤 역할을 하게 될까?

아우… 너무 귀엽다!

FINAL FANTASY VIII

FINAL FANTASY VIII

등장 캐릭터 소개

Squall Leonhart

스콜 레온하트

다들 알고 있듯이 이 게임의 주인공이다. 세계적인 군사 양성 학교 "가덴"에 입학했으며 "가덴"의 졸업생들보다 전투력이 훨씬 뛰어난 특수부대 "SeeD"의 후보생이다(자세한 것은 챔프 8월호 참고). 전투 능력은 뛰어나지만 무뚝뚝하고 임무에 대해서는 기계처럼 움직인다. 사용무기는 건블레이드

사이파

스콜과 마찬가지로 "SeeD"의 후보생으로 스콜이 속해있는 B반의 반장이다. 자신의 능력을 과신하며 개인행동을 일삼고 매우 호전적인 성격을 지니고 있다. 전투의 승리가 남자의 로맨스라고 믿고 있는 녀석. 스콜과는 경쟁 상대다

Seifer Alinasy

젤

격투가의 자질이 있는 "SeeD" 후보생 B반 소속. 특별히 주목할 점은 없는 규율을 잘 지키는 모범생(?)이다. 겉보기에는 반바지 차림의 개구쟁이 같다

Zell Dincht

리노아

역시 "SeeD" 후보생 B반 소속. 이 게임의 로고에 있는 여성이 리노아인지는 잘 모르겠다. 파티 중 유일하게 가디언 포스를 소환할 줄 아는 마법계열의 학생. 외모나 옷차림으로 보아 히로인의 자질을 갖추고 있는데…. 체험판에서는 한 마디의 대사도 없다

Rinoa Heartilly

체험판 스토리 공략

원래 체험판이라는 것은 그 게임의 분위기나 조작감 등을 느껴보는 것이 목적이므로 공략이 굳이 필요하지는 않다. 하지만 이 체험판은 상당한 난이도를 가지고 있어서 엔딩을 보기가 쉽지 않다. 그래서 조금이나마 도움이 되고자 스토리 공략과 전투에 대한 가이드를 하기로 한다.

프롤로그

갈바디아 군과 교전중인 돌 공국은 "가덴"에게 "SeeD"의 파견을 요청했다. 가덴이 전세계로 파견하는 특수부대 "SeeD". 그들을 태운 고속정이 이윽고 돌 공국에 도착한다.

저곳이 갈바디아군과 교전중인 돌 공국

수면에 비친 달을 가로지르며 몇 척의 고속정이 돌 공국 해안에 접근하고 있다. 상륙함의 기능도 갖추고 있는 고속정이 육지에 상륙하자, 앞쪽 해치가 열리면서 4명의 캐릭터가 뛰어 나온다.

스콜: 사이파, 지시를…
사이파: 우리들 B반은 중앙 광장을 확보한다.
젤: 적의 수는?
사이파: 응? 보나마나 많겠지! 적이 적다면 난 심심해서 죽어버릴 거야!
스콜: …중앙 광장의 확보. 그게 끝인가?
사이파: 적의 지원군이 근접중인 것 같다. 사방이 온통 전투중이다. 천방지축인 녀석에겐 재난 뿐 일거야.
젤: 누구야, 그게?
사이파: 글쎄, 자 광장은… 가자.

이들이 주인공이다

우선 중앙광장을 목표로 마을로 진입하는 일행. 사이파가 선두에서 지휘를 맡는다. 순간, 스콜이 멈춰서면서 말을 한다.

스콜: 이 근처에는 적이…
적은 어디 때거리지?
젤: …이봐, 제정신으로 말하는 거야? 갈바디아 군이겠지!
사이파: 신경 쓰지마 스콜. 마주 오는 녀석들은 모두 적이야.

대화를 마치고 마을로 다시 들어가려 할 때, 앞쪽에서 두 명의 군인이 나타난다. 사이파의 말대로 적 갈바디아 군이 나타난 것이다. 자! 첫 전투다.

그리 어려운 전투는 아니므로 커맨드와 조작감을 익히도록 하자. 전투가 시작되면 젤이 스콜에게 공격 히트시 R1버튼을 누르면 대미지가 증가한다는 것을 알려주니 그 타이밍을 연습해 보는 것도 좋다. 타이밍에 상관없이 공격시에 R1버튼을 그냥 누르면 총소리가 나면서 적에게 대미지를 주지만 타이밍을 맞추면 불꽃과 함께 더 큰 대미지를 줄 수 있다. HP가 줄어들면 일부러 아이템이나 리노아의 케어를 쓰지 말고 드로우를 써서 회복을 해두자. 적 병사와의 전투에서는 리노아로 하여금 공격을 하게 하고 스콜과 젤은 드로우로 케어를 저장해 두는 것이 좋다. 곧바로 마법으로 쓰는 것보다 이 방법이 효과가 더 크기 때문이다.

드디어 전투다

리노아의 화이어 마법 공격

전투가 끝나면 아이템을 얻을 수 있다. 중앙광장까지는 약 3번의 전투를 할 수 있으니 그 사이에 전투, 특히 드로우를 익히도록 하자.

사이파: 이 앞이 중앙광장이다. 이봐! 갈바디아의 겁쟁이들아! 살금살금 도망치지 말고 나와라! 날 지루하게 만들지 마라!
젤: …제정신인가? 저 녀석?

전투도 하지 않으면서 사이파는 좀이 쑤시는 모양이다. 이윽고 목적지인 중앙광장에 도착한 B반 일행.

중앙광장에 도착한 B반 일행. 적의 낌새가 느껴진다

사이파: 적의 낌새가 있지 않냐?
선택문 1. 아아(ああ)
2. …아니(…しない)
어느 쪽을 선택해도 상관없다.
여기서는 「아아(ああ)」로 선택했다.

사이파: 뭔가 걸리냐? 스콜?
그러면 적이 이 근처에 없는지 보고 와라.

분수대 오른쪽 위에 적 병사 한 명이 있다. 즉각 처리하자.
스콜: 적의 낌새는 없어졌다.
사이파: 그런 것… 같군. 자, 적이 도착할 때까지 대기다.
대기… 지루한 단어다.

그사이 멀리서 포성이 들려온다.

스콜: 시작된 것 같군.
젤: 실제 상황의 시작이 느껴지는군.
사이파: 환영해 줄까?
젤: 봐, 스콜. 사이파 녀석을.
사이파: 임무에 방해된다! 꺼져!

사이파는 괜히 죄없는 개에게 신경질을 부린다.

사이파: 이봐! 갈바디아 병! 뭘 쩔쩔매는 거야! 빨리 내가 있는 곳으로 와라!

점차 시간이 흐르지만 중앙광장을 확보한 B반은 한 명의 적도 발견하지 못한다.

싸우고 싶어서 미치는 사이파

FINAL FANTASY VIII

FINAL FANTASY VIII

스콜 : …오지 않는군.
사이파 : …!
…!!!!!!!!! 아직, 때가 되지 않았는가… 이젠 한계다. 못 참겠어! 이건 ×개 훈련인가?

기다리다 지친 사이파는 끝내 분노를 터뜨린다. 이때, 갑자기 개가 울부짖고 적군 몇 명이 나타나 분수대 왼쪽 위로 올라가는 것을 발견하게 된다. 그곳은 통신탑과 같은 건물이 세워져 있는 산으로 향하는 길이다.

스콜 : 이봐… 적이다.
젤: 어디로 가는 거야? 저 녀석들?
사이파 : 저곳으로 가자.
젤: 그러면 명령위반이야!
사이파 : 방금 전까지 지루하다고 말하지 않았나?
젤: 스콜!
스콜 : 반장의 판단에는 따라야지.
사이파 : 뭐가 반장의 판단이야. 너 역시 한바탕 하고 싶은 거겠지.
스콜 : 너와 훈련의 성과를 시험할 수 있는 찬스니까. 네 덕분에 어떤 비겁한 상대에게도 지지 않을 자신이 있어.
사이파 : 그때는 나에게 감사하겠지.
젤: …뭐야. 왜 사이가 나쁜 거야? 너희들은 동료잖아. 그렇군 이거, 단지 전투가 아니니까. 중요한 시험이야. 제멋대로의 행동은 마이너스가 돼.
사이파 : 넌 여기에 남아. 할 마음이 없는 녀석은 필요 없어. (개를 돌아보며) 응? 너는 가고 싶나? 겁쟁이씨 보다는 도움이 될 것 같군.
젤: 뭐라고!
스콜 : 진심으로 말하는 게 아니야, 젤. 그것보다 사이파. 갈 거라면 빨리.
사이파 : 적의 목표는 산 정상의 시설로 판명. 우리 B반은 산 정상을 확보하기 위해 이동한다. 즉시 출발이다!
스콜 : 알았다.
젤: 칫… 알았다.

사이파의 말에 분노하는 젤

일행은 사이파를 따라서 산 정상으로 이동하기 시작한다. 산으로 올라가는 계단 근처에는 돌 공국의 병사들이 쓰러져 있다. 이 산은 그만큼 올라가기가 힘든 것일까? 계단으로 올라가려는 일행 앞에 부상을 입은 병사 한 명이 엉금엉금 기어 나온다.

돌 공국 병사 : 우왓! 다, 당신들은!?
스콜 : 우리들은 가덴으로부터 파견된 "SeeD" 후보생이다.
사이파 : 이봐, 산 정상의 동태는?
돌 공국 병사 : 갈바디아 군의 병사들이 전파탑 시설에 쳐들어 왔다. 게다가… 애당초 저곳은 몬스터들의 본거지다. 당신들도 갈 거라면 조심… 우왓!

야수의 포효 소리가 들리자, 병사는 사라져 버린다. 곧바로 몬스터와의 전투가 시작된다. 전파탑까지는 계속 몬스터와 싸워야 한다. 등장하는 몬스터는 세 종류로 뱀과 같은 '각사', 말의 모습을 한 '메즈마라이즈', 그리고 박쥐의 형태인 '프엘'인데, 모두 불 속성의 마법에 약하다. 프엘은 비행형 몬스터로 번개 속성의 마법은 통하지 않으니 주의하자. 지금까지의 적들과 달리 HP도 많고 다양한 공격을 가해오므로 시간을 끌면 끌수록 불리해진다. 마법과 포션을 아끼지 말고 속전속결로 끝내자. 전투가 불리해지면 리노아의 가디언 포스를 사용하도록 하자. 이 체험판은 세이브가 되지 않고 회복도 전투시에만 가능하므로 파티의 회복에도 신경을 써야한다.

각사

메즈마라이즈

프엘

스콜 : 몬스터도 있는 건가?
사이파 : 이거 귀찮게 됐군. 즐거움이 늘어난 것 뿐이야. 자, 가자.
젤: ,,, 즐거움이라고?

몬스터와 전투를 벌이면서 산 중턱까지 가면 전파탑에 도착하게 된다. 그곳에서 갈바디아 병사들이 나오는 것을 볼 수 있다.

갈바디아 병사A: 발전장치 동작확인 완료.
갈바디아 병사B: 케이블 절선 부분 확인! 교환 작업에 들어갑니다.
갈바디아 병사C: 부스터 이상 없음!
사이파 : 저 녀석들 뭘 하고 있는 거자…?
스콜 : 수리인가?

갈바디아 병사들은 다시 전파탑으로 들어간다.

사이파 : 뭐~ 아무래도 좋아.
너 실전은 처음이지? 무서운가?
스콜 : 공포든 뭐든 느낄 여유는 없어.
사이파 : 나는 전투가 좋다. 아무 것도 무섭지 않아. 전투가 하나 끝나면 확실히 꿈에 다가가겠지?
스콜 : …꿈?
사이파 : 꿈이 이뤄지는 순간이다.
스콜 : 하!? 꿈? … 나쁘지 않군.
그런 이야기라면 넘어가지.
젤: 뭘 넘어 간다는 거야!? 작전회의라면 나에게도 들려줘!
사이파 : 너도 있었냐? 언젠가 들려줘야지. 나의 로맨틱한 꿈을!

사이파의 로맨틱(?)한 꿈이란?

젤: 뭐? 뭘 얘기한 거야?
스콜 : 내겐 어려운 타입의 이야기다.
자, 가자.

전파탑 앞에 다다르면 사이파가 벌써 적들을 몰아내고 있다.

갈바디아 병사들 : 우,우와!
사이파 : 이 겁쟁이 녀석들!

안으로 들어가면 위로 올라가는 리프트가 보인다.

스콜 : …위로 올라간 건가?
이 리프트로 위로 올라간 것 같다.

리프트에 타면 '리프트로 위로 간다(リフトで上に行く)'와 '그만둔다(やめておく)'의 두 가지 선택문이 나오는데, 당연히 위로 올라가야 한다. 전파탑 위에는 갈바디아군이 전파탑을 수리하고 있다.

웨지 : 빅스 소좌! 전파탑 상층부에 괴물 같은 형체가 보인다는 보고가 있었기 때문입니다만, …빅스 소좌!
빅스 : 시끄럽게 굴지마! 난 지금 바쁘다. … 이걸, 이렇게 해서…하아…대체 어째서 지금껏 이런 고물 덩어리를 이… 이 내가 수리하지 않으면 안돼는 거야 ~큭~
웨지 ; … 수리에 시간이 걸릴 것 같으니 잠시 둘러보고 오겠습니다.
빅스 : 음… 아… 저것은… 그렇게 해서… 그것은… 이렇게 해서… 좋아.
이것으로 끝… 이라면.

일행은 혼자 낑낑대면서 전파탑을 수리하고 있는 빅스를 발견한다. 이윽고 전파탑이 가동되기 시작한다.

스콜 : 뭘 하고 있지?
빅스 : 뭐야? 너야말로 이런 곳까지 와서

발전기 가동!

안테나 수직 상승!

어리둥절해하는 스콜

펜 오픈!

전파 발사! 그런데 이건 대체 뭘까?

뭘 하고 있지? 이, 이봐 아래에 있는 병사들은 어떻게 된 거지?! 웨지! 이런 애송이들 냉큼 처리해!! 웨… 웨지? 우욱… 나는 이제 이 전파탑에는 볼일이 없으니까… 도… 돌… 돌아가자. 비켜, 비켜!

사이파: 유감이로군.

빅스: 아… 아아… 아아아아~~~!

무슨 짓을 한 거냐~!

사이파: 시끄러워!

사이파에게 한쪽 팔이 잘린 빅스가 싸움을 걸어온다. 그다지 강하지는 않지만, 조금 시간이 지나면 웨지도 가세해 오므로 회복에 신경을 써두자. 일정한 대미지를 입히면 빅스와 웨지가 회오리에 휩쓸려 날아간다. 곧바로 보스인 엘비오레가 나타나는데, 우선 드로우나 마법 명령어로 케어를 써서 HP를 완전히 회복하도록 하자.

보스.엘비오레

엘비오레를 물리치고 나면 휴식을 취하고 있는 일행에게 돌 공국의 병사가 와서 지령을 전달해 준다.

웨지가 말했던 괴물의 정체란 이 엘비오레를 말한 것이다. 보스급 캐릭터답게 전체 공격을 해오지만 위력은 그다지 두려워할 정도는 아니다. 지금까지 아껴둔 마법과 아이템, 소환을 적극 활용하자. 그러나 번개 속성의 마법은 잘 통하지 않는다. 그동안 저장해 두었던 스콜과 젤의 케어를 활용해서 리노아는 공격 마법에 전념할 수 있도록 하자.

보스 엘비오레 등장!

돌 공국 병사: B반의 분들이십니까?

스콜: 나는… B반의 스콜.

돌 공국 병사: 반장은 어느 쪽에?

「SeeD」및「SeeD」후보생은 19시에 철수. 해안으로 집합입니다.

사이파: 철수?

돌 공국 병사: 아뇨, 저는 단지 전령으로서 온 것뿐이기 때문에… 하지만 철수는 가장 중요한 명령인 것을 알고 계실 거라면서?

사이파: 큭… 몇 시에 집합이지?

도르 공국 병사: 그러니까,

「SeeD」및「SeeD」후보생은 19시에 철수.

해안으로 집합입니다.

사이파: 19시… 앞으로 15분밖에 없군.

15분내로 해안까지인가? 가자!

젤: 기다려! 또 개인행동인가?

저 녀석… 역시 제멋대로야! 미치겠구먼!

이제부터는 15분의 시간 제한이 있으므로 그 시간 내에 해안까지 도달하지 못하면 게임 오버다.

행동 하나하나에 시간이 걸리므로 최단거리로 해안까지 가자.

물론 쉽게 갈 수는 없다. 죽은 줄 알았던 빅스가 무언가를 불러내기 때문이다.

빅스: 저 바보 애송이 놈들이 표적이다!

가라! 가라! 가라! 이걸로 끝장이다~~~!

빅스는 잘린 팔에 부착되어 있던 리모콘으로 4개의 다리를 가진 거대한 X-ATM092를 불러낸다.

저건 뭐지?

두 번째 보스 등장!

보스. X-ATM092

X-ATM092는 일행을 끈질기게 쫓아오지만 어느 정도의 대미지를 주면 도망칠 수 있는 기회가 생긴다. 이때 재빨리 L2, R2 버튼을 동시에 눌러서 도망치자. 전투 중에도 시간이 흐르기 때문에 속전속결이 중요하다. 두 가지의 전체공격을 해오지만 그다지 위력은 없으므로 회복보다는 공격에 중점을 두자. 리노아는 시간이 오래 걸리는 마법이나 소환을 피하고 간간이 회복에만 전념시키고 스콜과 젤의 "연속검"과 "격투"로 단번에 대미지를 주자. 이를 위해서는 적당히 맞아주는 것도 필요하다. 플레이어가 움직이는 스콜은 가장 뒤늦게 도망치므로 빨리 움직이지 않으면 또 다시 전투에 들어가게 된다.

X-ATMO92의 공격은 그다지 강하지 않다

아~ 도망치자!

빨리 도망치면 전투를 피할 수 있다

건모! 메테오 바렛!

끝까지 쫓아오는 X-ATMO92

해안까지 도착하면 고속정에서 기관포로 엄호를 해주고, 그 사이에 스콜이 고속정에 뛰어드는 장면을 동영상으로 볼 수 있다. 기관포를 맞는 X-ATM092는 대파된다. 이것으로 작전은 종결! 체험판도 끝이다.

빨리 뛰어 스콜!

기다려줘 리노어!

폭은 직전

마치 모 회사의 핸드폰 광고 같다

기관포 작렬!

한 편의 영화 같은 엔딩…

FINAL FANTASY VIII

체험판 맛보기 ③

GOD BLESS THE RING

120%의 이식도를 자랑한다

에어가이스

エアガイツ

EHRGEIZ™

▶ 제작사: 스퀘어/드림 팩토리
▶ 장르: 격투 액션
▶ 발매일: 98년 겨울 예정
▶ 발매가: 미정

스퀘어, 드림 팩토리, 남코 3사가 공동 제작한 아케이드용 대전 격투 「에어가이츠」가 출시되자, 이 게임이 당연히 플스용으로 이식될 것이라는 소문이 떠돌았다. 하지만 소문만이 떠돌 뿐, 이식에 관한 공식 발표나 정보는 전혀 공개되지 않았다. 그러나 지난 달 16일에 발매된 「브레이브 펜서 무사시전」에서 이 게임의 체험판이 전격적으로 수록되었다. 아케이드용에 비해서 그래픽은 조금 떨어지기는 하지만, 그외에는 거의 완벽한 이식율을 보여주고 있다. 참고로 정식판에서는 아케이드 게임 이외에도 토발 시리즈의 퀘스트 모드가 액션 RPG형태로 포함된다고 한다.

플스용 에어가이츠 체험판 분석

독일 고성에서 발견된 수수께끼의 검 '에어가이츠'와 그것을 심벌로 내걸고 세계 최강을 결정하는 격투 대회 '에어가이츠'.
여러 가지 의혹을 가슴에 품고 '에어가이츠'에 목숨을 건 채 싸워야 하는 전사들….
단순하게 스테이지만이 이동하는 것이 아니라 각각의 스토리에 따라서 연출이 이루어지는 것이 에어가이츠의 특징이다.
이 게임은 결승전부터 시작되, 완전한 에어가이츠를 입수하는 것이 목적이다.
또한 엔딩도 이것을 얼마나 만족하였는가에 따라서 엔딩 화면도 차이가 생긴다.

360도의 자유로운 필드

플레이어 원하는 대로 돌아다닐 수 있다

이 게임의 특징으로 가장 먼저 떠오르는 것이 바로 '필드'다. 자유롭게 돌아다닐 수 있는 공간에는 단순한 고도의 차이뿐만 아니라, 지형 효과가 가미된 고저차, 나무상자 등의 아이템을 이용하여 보다 3차원적인 전법을 구사할 수 있다. 그러나 이번 체험판에는 아쉽게도 나무상자는 배치되어 있지 않지만…

개성이 넘치는 필살기

FFⅦ에서 볼 수 있었던 메테오 레인

각 캐릭터가 가지고 있는 필살기는 체력 게이지 하단에 있는 '필살기 게이지'를 일정량 소비하는 가드 불능기이다. 미사일이나 요요, 검, 지뢰 등의 다양한 무기로 타격을 입힐 수 있으며 게이지를 모으면 모을수록 필살기에서 '한방기'가 되는 경우도 있다.

인터럽트로 반격

시력이 중요한 인터럽트

상대방이 공격 시 타이밍에 맞춰 필살기 버튼을 누르면 대미지를 입지 않고서도 반격할 수 있는 기술인 인터럽트. 연속기를 맞는 상황에서도 인터럽트를 사용하면 방지할 수 있지만 모든 상황에서 가능한 것은 아니다.

무한 배틀

점수로 성적을 매겨 준다

차례 차례로 나타나는 적을 물리치며 진행하는 무한 배틀. 한 명분의 체력으로 몇 명과 싸울 수 있는가 도전하는 게임이지만, 독특하게 하트 시스템을 채용하였다. 시합종료 후 남아 있는 체력과 시간에 따라서 체력이 회복되며, 회복 시에 체력 게이지의 한계를 넘으면 한 개분의 체력이 하트에 저장된다. 타이틀 화면에서 L1과 스타트 버튼을 동시에 누르면 플레이할 수 있다.

타이밍이 관련

파란 불빛으로 저스트 프레임을 확인할 수 있다

상대에게 붙잡혀서 던져질 것 같은 경우에는 캐릭터의 신체가 빛나는 순간의 타이밍에 맞춰 가드 버튼을 누르면 던져지는 모션에서 탈출할 수 있다. '저스트 프레임'이라고 불리는 연계기 또한 타이밍에 맞춰 공격 버튼을 누르면 사용할 수 있다.

배틀 러너

그냥 돌면 재미없지~

CPU전이나 2인 대전에서 플레이할 수 있는 레이스 게임이다. 중앙에 큰 구멍이 뚫려 있는 스테이지에서 누가 먼저 규정 횟수를 도는가에 따라서 승자가 가려진다. 그러나 단순하게 그냥 달리는 것이 아니라 재주껏 상대를 방해하며 돌아야 한다. 그래서 시스템은 보통의 대전과는 다른 독특한 체력 게이지와 대미지 보정, 아이템을 채택하여 전략으로 승패를 좌우할 수 있게 만든 것이 특징이다. 타이틀 화면에서 R1과 스타트 버튼을 동시에 누르면 플레이할 수 있다.

체험판에 등장하는 세 명의 캐릭터 공략

기본조작

기본조작	커맨드	비고
달리기	방향 레버/입력	
걷기	G+레버	걷고 있는 중에는 상단 가드 상태
점프	레버 2회 입력, G + 필	점프 높이는 조절 가능
구르기	G+레버 2회 입력	
상단 가드	입력하지 않는다	
하단 가드	G버튼	레버는 중립
회피 동작	레버+G	G는 연타해도 된다
인터럽트	(상대에게 공격을 받기 직전에) 필받기 작전에)	필살기 게이지를 소비한다
던지기 회피	(신체가 빛날 때)G	
던지기	G+상+하	상자도 던질 수 있다

미시마 켄

트리플 암건

이 게임의 주인공인 '미시마 켄'. 미시마는 용병 출신으로 지뢰와 그레네이드 등의 병기를 필살기로 사용하는 캐릭터이다. 접근전에서는 아미 잽에서 파생하는 빠른 스피드를 가진 기술인 '마하 펀치' 등으로 선수를 잡는 것이 좋다. 그 후, 상대와의 거리가 벌어진 경우에는 호밍 성능이 뛰어난 필살기인 '암 건'이나 '트리플 암 건'을 사용하자.

타격기

기술명	입력 커맨드	공격 판정
아미 잽	상	상
원투 킥	상, 상, 상	상, 상, 상
UD업 컴비네이션	상, 상, 하, 상	상, 상, 하, 중
마하 펀치	상, 하, 상, 상, 상, 상, 상, 상, 상, 상, 상	상, 중, 중, 상, 상, 상, 상, 상, 상, 상
라이징 어퍼	상+하	중
오우거 크래쉬	상+하+필	가드 불능
더블 어퍼	상+필, 상	중, 중
로 킥	하	하
헬 스핀	하+필	하
브레이크 너클	하+필, 상	중
호밍 슬라이딩	하+필, 하	하
부메랑 훅 · 레프트	하+필, 상, 하	중
스토먹 크래쉬	하+필, 상+하	중
힐 소드	G+상	중
턴 로 킥	G+하	하
턴 로 하이킥	G+하, 상	하, 중
미라쥬 스핀 킥	G+상+필, 하	상, 하
샤워 킥	G+하+필	중
프랜킹 어퍼 · 레프트	(방향키를 좌로 90도 회전한 후)상	중
프랜킹 어퍼 · 라이트	(방향키를 우로 90도 회전한 후)상	중
메테오 프레스	(적보다 높은 위치에서)상+하	가드 불능
디바이드 타일	(스텝 중에) 상	중
디바이드 너클	(스텝 중에) 상, 상	중, 중
디바이드 스핀킥	(스텝 중에) 상, 하	중, 하
윈드 갓 핸드	(스텝 중에) 하, 상	상
라이트닝 갓 핸드	(스텝 중에) 하, 상+하	중
어비스 스핀	(스텝 중에) 하, 하, 하	하, 하
건 스트레이트	(앉으면서) 상	상
바쥬카 스트레이트	(앉으면서) 상(계속 누른다)	상(가드 불능)
턴 하이킥	(일어나면서) 상	상
사테라이트 킥	(일어나면서) 상+필	중
로 킥	(일어나면서) 하	하
햄머 소드	(걸으면서) 상, 상	상, 중
트리플 블랙 호크	(달리면서) 상, 상, 상	상, 상, 중
슬라이딩 킥	(달리면서) 하	하
에어레이드 킥	(달리면서)	G+상
숄더 태클	(달리면서)	상+하
턴 백 킥	(달리면서)	G, 상 중

저스트 플레임 공격

기술명	입력 커맨드	공격 판정
파니얼 임팩트	상, 상, J상, 상, 상, 상, G상, J상, 상, 상	상, 상, 중, 중, 중, 상, 중, 상, 상, 중, 중 가드 불능
헬 스핀 엘보	하+필, J상	상, 중
부메랑 훅 · 라이트	하+필, 하, J상	중
디바이드 컴비네이션	(스텝 중에) 상, 하, J상	중, 하, 중

잡기 공격

기술명	입력 커맨드	공격 판정
트리플 펀치	G+상+하 → 상, 상, 상	중, 중, 중
연속 펀치 → 킥	G+상+하 → 상, 상, 하	중, 중, 하
연속 킥 → 펀치	G+상+하 → 하, 하, 상	하, 하, 중
트리플 킥	G+상+하 → 하, 하, 하	하, 하, 하

태클공격

기술명	입력 커맨드	공격 판정
태클	(달리면서) G+상+하	가드 불능
트리플 안면 펀치	(태클 후) 상, 상, 상	
연속 안면 펀치 → 복부 펀치	(태클 후) 상, 상, 하	
연속 복부 펀치 → 안면 펀치	(태클 후) 하, 하, 상	
트리플 복부 펀치	(태클 후) 하, 하, 하	
원 던지기	(태클 후) 가만히 있는다	
옆 던지기	(태클 후) 상 또는 하 또는 상+하	

던지기

기술명	입력 커맨드	공격 판정
스트레치 드로우	(정면에서) G+상+하	
타워 블릿지	(정면에서) G+상+하, 하(계속 누른다)	
넥 크래쉬	(좌측에서) G+상+하	
문 다이브	(우측에서) G+상+하	
파워 암 드로우	G+상+하	
스피닝 파일	레버 1회전 G+상+하	

필살기

기술명	입력 커맨드	공격 판정
암 건	필	가드 불능
더블 암 건	필, 필	가드 불능
트리플 암 건	필(계속 누름)	가드 불능
풋 마인	(방향키 입력) 필	가드 불능
롤링 세트 마인	(앞구르기 중) 필	가드 불능
그레네이드 드로우	(점프 중) 필	가드 불능
스이사이달 그레네이즈	(방향키 90도 회전)필	가드 불능
암 해머	(필살기 게이지가 없을 때) 필	중

크라우드

크라우드의 초구무신패참

「FFVII」의 주인공으로 등에 짊어지고 있는 거대한 검을 빼서 하드 브레이커나 세피로스 콤보를 사용할 수 있다. 물론 그냥 사용하는 것이 아니라, 필살기로서 사용하게 된다. 우선 검을 빼기 위해서 신라식 체인 · 알파나 슬라이드 버스터를 이용하여 상대를 쓰러뜨릴 필요가 있다. 쓰러졌다면 바로 칼을 빼어들어 이리 썰어보고 저리도 썰어본다. 특히 점프 칼 공격이나 버터플라이 엣지, 세피로스 콤보는 매우 강력하다. 참고로 플스용 「에어가이츠」에는 크라우드와 티파 이외의 「FFVII」 캐릭터도 등장한다고 한다.

타격기

기술명	입력 커맨드	공격 판정
솔저 펀치	상	상
솔저 하이로	상, 하	상, 하
솔저 체인	상, 상, 하	상, 상, 하
신라식 체인 데스트랩	상, 상, 하, 상	상, 상, 중, 중
신라식 체인 K×K	상, 하, 하, 상	상, 하, 하, 상
솔저 니	상+하	상
솔저 엘보	상+하+필	중
데스 트랩 숏	상+하+필, 상	중, 중
솔저 훅	상+필	중
신라식 체인 월	상 + 필, 상, 상	중, 중, 중
솔저 로 킥	하	하
솔저 오리지널	하, 하, 상	하, 하, 상
니들 로	하+필	하
솔저 하이 킥	G+상	상
솔저 페인트 · 라이트	(방향키를 좌로 90도 회전한 후) 상	중
솔저 페인트 · 레프트	(방향키를 우로 90도 회전한 후) 상	중
케이오스 어택	(적보다 높은 위치에서) 상+하	가드 불능
마광펀치	(스텝 중에) 하, 상	중
로 스핀 킥	(앉으면서) 하 또는 G+하	하
쿨 킥	(일어나면서) 상	중
백 턴 킥	(달리면서) G, 상	중
에어버스터	(달리면서) 상	상
슬라이드 버스터	(달리면서) 하	하
솔저 니들	(달리면서) G+상	중
솔저 태클	(달리면서) 상+하	중

저스트 플레임 공격

기술명	입력 커맨드	공격 판정
쿨 체인	상, 하, J상	상, 하, 중
잭스 체인	상, 상, 하, J상, 상	상, 상, 하, 중, 중
신라식 체인 · 알파	상+필, 상, 하, J상, 상	중, 중, 하, 중, 중
신라식 체인 · 블라스터	G+상, 상, J상	상, 상, 중
잭스 숏	(앉아서) 하, J상, 상 또는 G+하, J상, 상	하, 중, 중

던지기

기술명	입력 커맨드
프런트 스플렉스	(정면에서) G+상+하
홀드 슬러시	(정면에서) G+상+하 입력 후, 상 또는 하를 누르고 있는다.
사이드 드로우	(좌측에서) G+상+하
폴 넥	(우측에서) G+상+하
파광 던지기	(배후에서) G+상+하
초구무신패참	방향키 1회전후 G+상+하

잡기 공격

기술명	입력 커맨드	공격 판정
트리플 펀치	G+상+하 → 상, 상, 상	중, 중, 중
연속 펀치 → 킥	G+상+하 → 상, 상, 하	중, 중, 하
연속 킥 → 펀치	G+상+하 → 하, 하, 상	하, 하, 중
트리플 킥	G+상+하 → 하, 하, 하	하, 하, 하

필살기

기술명	입력 커맨드	공격 판정
검 장비	필	
메테오 레인	필(계속 누름)	가드 불능
신라 한번 베기	상	검공격
버스터 소드 체인	상, 상, 상	검공격
신라 두 번 베기	하	검공격
하드 블레이커	하, 하, 하	검공격
세피로스 콤보	상+하, 상, 상, 상	검공격
룬블레이드 체인	상+하, 하, 하, 하, 하	검공격
블레이버	상+하, G+상	검공격
가슴 베기	상+하, 상, 상, J상	검공격

필살기

기술명	입력 커맨드	공격 판
버터플라이 엣지	G+상, 상, 상	검공격
클라임 슬러시	(이동 중에) G+상	검공격
클라임 해저드	(이동 중에) G+상, 상	검공격
클라임 미라쥬	(이동 중에) G+상의 모션중 하	검공격
배트 베기	(필살기 게이지가 없을 때) 필	검공격

태클 공격

기술명	입력 커맨드	공격 판정
태클	(달리면서) G+상+하	가드 불능
트리플 안면 펀치	(태클 후) 상, 상, 상	
연속 안면 펀치 → 복부 펀치	(태클 후) 상, 상, 하	
연속 복부 펀치 → 안면 펀치	(태클 후) 하, 하, 상	
트리플 복부 펀치	(태클 후) 하, 하, 하	
원 던지기	(태클 후) 가만히 있는다	
옆 던지기	(태클 후) 상 또는 하 또는 상+하	

요요 요코

상대의 무등을 탄 후, '모가지'를 비틀어 버리는 평수수절

요코의 특징은 이해하기 쉬운 공격과 다채로운 띄우기 공격을 기본으로 상대를 압박하는 기본적인 캐릭터라는 점이다. 연계기의 수는 적지만 기술 자체가 사용하기 쉬운 것이 많다. 하지만 필살기는 그 효과가 특수해서 대미지를 주는 데에는 도움이 되지 않는다. 요코의 필살기는 요요를 사용하여 공격을 하지만, 요요가 되돌아오는 사이에 틈이 많고 움직일 수 없어서 맞아 죽기 십상이다. 연선불(하, 하, 하)이나 지선비약각(G+하, 상, 상, 상, 상), 만월(상+하), 질풍월(달리면서 G+상)등의 사용하기 쉬운 타격기 위주로 게임을 이끌자.

타격기

기술명	입력 커맨드	공격 판정
수돌	상	상
연수천각	상, 상, 상	상, 상, 상
연수선불	상, 상, 하	상, 상, 하
수선	상, 하	상, 하
평수치기	상, 필	상
갈입	상, 필, 상, 상, 상, 상	상, 상, 상, 상, 상
만월	상+하	중
포실 차기	상+필	중
정강이 차기	하	하
선천 연각	하, 상	하, 상
이선번추	하, 하, 상	하, 하, 중
연선불	하, 하, 하	하, 하, 하
이선환혼	하, 하, 필	하, 하, 중
조롱	하+필	중, 상
조롱평수	하+필, 상	중, 상
여유	하+필, 상+하	
팔분월	G+상	중
선불	G+하	하
지선비약각	G+하, 상, 상, 상, 상	하, 중, 중, 중, 중
앙승축	G+상+필	중
가앵나축	G+하+필	중
나선축	(방향키를 90도 회전한 후) 상	상
신풍	(적보다 높은 위치에서) 상+하	가드 불능
구분월	(스텝 중에) 상	중
헌불축	(스텝 중에) 하, 상	중
축국부	(스텝 중에) 하, 하	하
이타 · 양	(스텝 중에) 하, 상, 하	
이타 · 반양	(스텝 중에) 하, 상+하	
이타 · 음	(스텝 중에) 하, 하, 상	
앵락	(앉으면서) 상	중, 상
선불	(앉으면서) 하	하
삼일월	(일어나면서) 상	중
윤회장	(일어나면서) 상+필	중
윤회횡천평판	(일어나면서) 상+필(계속 누른다)	가드 불능
유반축	(일어나면서) G+상	중
귀자모신축	(걸으면서) 상, 상, 상, 상, 상, 상	중, 중, 중, 중, 중, 중
천지연각	(달리면서) 상, 하	상, 하
천공삼연각	(달리면서) 상, 상, 상	상, 상, 상

기술명	입력 커맨드	공격 판정
유공퇴	(달리면서) 하	하
석궁도	(달리면서) 상+하	중
질풍월	(달리면서) G+상	중
이만월	(달리면서) G, 상	중

저스트 플레임 공격

기술명	입력 커맨드	공격 판정
불벌강림	상, 상, J하, 상, 상, J상, 상, 상, 상, J하, 하	상, 상, 하, 중, 중, 상, 상, 상, 중, 중, 중, 하, 하

던지기

기술명	입력 커맨드	공격 판정
간략	(정면에서) G+상+하	
합기	(정면에서) G+상+하, 하(계속 누른다)	
안개	(좌측에서) G+상+하	
권신예수	(좌측에서) G+상+하, 상 또는 하(계속 누른다)	
파안예수	(우측에서) G+상+하	
완고배전락	(배후에서) G+상+하	
평수수절	방향키 1회전 후 G+상+하	
골차던지기	상+하+필(좌측 손을 반격)	반격기
풍차던지기	상+하+필(우측 손을 반격)	반격기
요추꿇기	상+하+필(좌측 발을 반격)	반격기
골반깨기	상+하+필(우측 발을 반격)	반격기

잡기 공격

기술명	입력 커맨드	공격 판정
트리플 펀치	G+상+하 → 상, 상, 상	중, 중, 중
연속 펀치 → 킥	G+상+하 → 상, 상, 하	중, 중, 하
연속 킥 → 펀치	G+상+하 → 하, 하, 상	하, 하, 중
트리플 킥	G+상+하 → 하, 하, 하	하, 하, 하

필살기

기술명	입력 커맨드	공격 판정
귀자모신식 요요	필	가드 불능
비옥	(점프중) 필	가드 불능
성패	필(계속 누른다)	가드 불능
광견의 산보	필(계속 누른다), 하(계속 누른다)	가드 불능
세계일주	(방향키 90도 회전) 필	가드 불능
평수치기	(필살기 게이지가 없을 때) 필	상

태클 공격

기술명	입력 커맨드	공격 판정
태클	(달리면서) G+상+하	가드 불능
트리플 안면 펀치	(태클 후) 상, 상, 상	
연속 안면 펀치 → 복부 펀치	(태클 후) 상, 상, 하	
연속 복부 펀치 → 안면 펀치	(태클 후) 하, 하, 상	
트리플 복부 펀치	(태클 후) 하, 하, 하	
원 던지기	(태클 후) 가만히 있는다	
옆 던지기	(태클 후) 상 또는 하 또는 상+하	

체험판 맛보기 ②

METAL GEAR SOLID

9월 3일, 그날이 기다려진다.

메탈기어 솔리드

- ▶ 제작사: 코나미
- ▶ 장르: 액션 어드벤처
- ▶ 발매일: 9월 3일
- ▶ 발매가: 6,800엔

게임 시스템 설명

조작키

조작키	설명
방향키	스네이크의 이동 (주시 모드에서는 시점이동, 무전기 사용시 좌우로 주파수 변환/위로 송신)
셀렉트	무전기
스타트	일시 정지
○	포복/직립 모드전환
×	펀치(연타시 연속기, 스위치를 누름)
△	주시모드
□	목조르기(단거리), 던지기(방향키+□), 무기사용(장비시)
R1	무기 퀵 체인지
R2	무기 선택
L1	아이템 퀵 체인지
L2	아이템 선택

L1버튼
L2버튼
R2버튼
R1버튼
□버튼
셀렉트 버튼
방향키
△버튼
○버튼
×버튼
왼쪽스틱
스타트 버튼

아이템 설명

「메탈기어 솔리드」는 전작들과 마찬가지로 게임 도중에 입수한 아이템이 시나리오 진행에 매우 중요한 역할을 한다. 따라서 임무를 성공적으로 완수하기 위해서는 각종 아이템들을 적절히 사용하는 것이 필수적이다.

아이템	설명
각종 쌍안경	쌍안경은 줌인(○), 줌아웃(×)이 가능하다. 포복모드에서도 장비가능. 서멀 고글은 열을 감지하며, 장착한 채로 이동할 수 있다.
채프 그레네이드	폭발시키면 미세한 금속 파편이 흩어져 일정 시간동안 전파를 방해할 수 있으므로 감시카메라나 센서를 피하는데 유용하게 사용된다. 그러나 스네이크의 소리톤 레이더 역시 전파 방해를 받아 일정 시간동안 사용이 불가하게 되므로 주의.
스턴 그레네이드	폭발 후, 섬광과 함께 커다란 음향을 발생시켜 일정시간동안 적의 시계 및 청각을 마비시켜 기절시킨다. 살상 능력은 없으며 스네이크에게는 영향이 없다.
소콤 피스톨	장비하면 □버튼을 눌러 조준, 놓으면 발사한다. 레이저 사이트가 장착되어 있어 록온이 가능하다. ×버튼을 누르고 있으면 달리면서 쏠 수도 있다.
종이상자	상자 안에 들어가면 몸을 감춘 채 이동할 수 있다. 단, 부자연스러운 장소에 있거나 적이 보고 있을 때 조금이라도 움직이면 금방 들켜버린다.

大佐、ロシアの新型攻撃が なぜここにある?

이번에 공략한 「메탈기어 솔리드」의 체험판은 「실황 파워풀 프로야구 '98 개막전」에 수록된 것이다(환상수호전 2의 체험판도 수록된다는 말이 있었으나 헛소문에 지나지 않았다). E3쇼에서 공개되었던 체험판보다 약간 더 진행할 수 있고 오프닝의 그래픽과 사운드의 구성이 보다 세련되게 변했다. 자! 이 체험판을 통해서 솔리드 스네이크의 활약상을 살짝 살펴보기로 하자.

등장 캐릭터 소개

솔리드 스네이크

전 폭스 하운드(Fox Hound)부대원. IQ가 180이 넘으며 6개 국어를 구사할 수 있다. 고금낙하산 강하, 스쿠버다이빙, 프리클라이밍 등의 전문가이기도 하다. 어떠한 상황이나 장소에서도 잠입 가능한 '불가능을 가능케하는 남자'으로 1995년 「아우터 헤븐(Outer Heaven) 위기」에서 대활약을 하여 폭스 하운드의 이름을 전 세계에 알렸다. 제대 후, 알래스카에서 요양생활을 하고 있었지만 1999년에 「잰지버 봉기」가 발생하자, 캠벨로부터 잠입 임무를 부탁받아 무장국가 잰지버 랜드를 함락시킨다. 그 후, 다시 알래스카로 돌아가지만 이번 사태로 다시 캠벨에 의해 소집된다

메릴 실버백

테러가 발생하던 날, 폭스 하운드 부대에 입대하였다. 군인 집안에서 출생하여 군인이 되는 것을 목표로 훈련해 왔다. 최초의 실전으로 이번 사건에 휘말리게 된다

나오미 박사

폭스 하운드의 의료 책임자인 갈색 머리의 미녀 과학자. 스템들에게는 「닥터 나오미」로 통한다. 무전기로 스네이크를 지원한다

메이린

본 작전의 통신 데이터처리를 담당하게 된 귀여운 오퍼레이터. 미국 태생의 중국인으로 매사츄세츠 공과대학을 졸업하였다. 스파이 위성의 오퍼레이터, 화상처리, 데이터처리의 전문가로 스네이크가 사용하는 통신기, 암호화 위성통신 시스템, 도청방지 암호화 기술, 디지털 리얼타임 버스트 통신, GPS와 위성, 음파를 사용한 소리톤 레이더는 모두 그녀가 개발한 것이다

짐 하우스먼

국방성장관으로 AWACS(공중 조기 경계 관제기) 기내에서 이번 작전의 지휘를 맡는다

오타콘

암즈테크사 개발원으로 병기 개발의 천재이다. 안경을 썼으며 상냥한 성격을 지녔다. 이번 사건으로 인해 알래스카 기지에서 인질이 된다. 일본 애니메이션을 아주 좋아하여 미국에서 개최되는 일본애니메이션 이벤트인 「오타쿠 컨벤션」에 항상 빠지지 않고 참관한다는 이유로 오타콘이라는 별명이 붙었다

로이 캠벨

구 폭스 하운드 부대 지휘관. 폭스 하운드 부대와 솔리드 스네이크를 아는 유일한 작전사령관이다. 미국해병대(USMC), 그린베레, 델타포스를 거쳐 폭스 하운드에 입대, 실전에 입각한 전략 입안 능력을 인정받아 부사령관이 된다. 빅보스가 죽은 후, 암호제를 폐지하고, 인공위성과 같은 하이테크 기기를 사용하는 새로운 체제의 폭스 하운드 부대를 세운다. 이미 퇴역했지만 작전에 임하기 위해 베레모에 제복차림으로 등장한다

METAL GEAR

나스타샤 로마넨코

군사 평론가이자 여성 군사 분석가. 하이테크 병기, 핵병기의 전문가로 무선으로 스네이크를 지원한다. DIA(미 국방성 국방정보국) 담당관을 거쳐, NSA(국가안전보장국)에도 근무하는 등, 수많은 국가기밀을 접해왔지만 냉전 이후, 직업을 잃은 수많은 군사 분석가들과 마찬가지로 역할을 잃고 퇴직하여 프리랜서로 활동한다

마스터 미러

SAS, 그린베레, 해병대 부츠캠프, 폭스 하운드 서바이벌 교관을 역임한 바 있는 일본인 3세. 당시 도깨비교관으로 통했으며 부대원들로부터 경의를 표하는 호칭 「마스터 미러」로 불려졌다. 지금은 교관을 그만두고 알래스카에서 자연을 벗하며 살아가고 있다

케네스 베이커

최고의 군수 기업인 암즈테크사 사장이다. 이번 사건으로 인해서 알래스카 기지에 인질로 붙잡힌다. 어째서 민간인인 암즈테크사의 사장이 핵병기 보존시설에 있었는지는 알 수 없다

리벌버 오셀롯

폭스 하운드 대원으로 전 스페츠너즈 출신. 서부극이나 마카로니 웨스턴을 대단히 좋아하여 건 매니아인 동시에 스페츠너즈 시절, 강제수용소에서 특별 고문으로 참가하여 이름을 떨친 고문 매니아이기도 하다

리키드 스네이크

솔리드 스네이크와 같은 용모를 가진 남자로 자세한 사항은 알려져 있지 않다. 잰지버 봉기 이후, 폭스 하운드에 입대. 탁월한 전투능력으로 새로운 폭스 하운드의 실전 리더가 된다. 이번 사건의 주모자

도널드 앤더슨

국방성 부속기관 선진연구국 국장. 역시 이번 사건으로 알래스카 기지에 인질로 붙잡힌다. 어째서 그가 핵 보존시설에 있었는지는 알려진 바가 없다

발칸 레이븐

폭스 하운드 대원으로 알래스카 인디언과 에스키모(이누이트족)의 혼혈이다. 추위에 잘 견딜 수 있는 강인한 육체를 지녔다. 알래스카 대학 출신의 엘리트

사이코 맨티스

폭스 하운드 대원으로 전 KGB 소속 초능력 정보부원. 강력한 염동력과 독심능력을 가졌다. 소련 붕괴 후, 직장을 찾아 미국으로 건너왔다. FBI에서 잠시 근무한 후, 프리 정보전문 에이전트로서 활동하다가 폭스 하운드에 스카우트된다

빅 보스

전 폭스 하운드 부대 총사령관. 70년대부터 용병으로 전세계를 돌며 전투에 참가, '위대한 병사'라는 칭호와 함께 신화적 존재로 추앙받았다. 90년대 새로 신설된 하이테크 비정규전 특수부대 폭스 하운드의 총사령관으로서 임명되어, 용병시절에 모아둔 수많은 자금과 인재, 인맥을 통해 독립무장국가 「아우터 헤븐」을 세우지만 솔리드 스네이크에 의해 저지당한다. 중앙 아시아로 도피한 그는 다시 무장요새 잰지버 랜드를 구축하지만 역시 솔리드 스네이크에 의해 그의 야망은 무너지고 만다

데코이 옥스퍼스

폭스 하운드 대원으로 자세한 것은 알려져 있지 않다

스나이퍼 울프

폭스 하운드 대원으로 천재 여자 저격수다. 여성 특유의 인내력을 최대한 살려 1주일동안 먹지도 마시지도 않은 채 움직이지 않고 저격자세를 유지할 수 있다

오프닝

캠벨: 알래스카 폭스 제도의 외딴 섬인 쉐도우 모세즈 섬에 있는 핵병기 폐기소를 폭스 하운드 부대와 그들을 통솔하는 차세대 특수부대가 갑자기 봉기하여 섬을 점거하였다. 그들이 정부에 요구한 것은 빅보스의 유해다. 이것이 24시간 이내에 자신들의 손에 들어오지 않을 경우, 그들은 핵을 발사하겠다고 통보해 온 상태다. 자네에게 의뢰할 임무는 두 가지 … 폐기장에 잠입해서 인질로 잡혀있는 DARPA국장 도널드 앤더슨과 암즈테크사 사장 케네스 베이커 두 사람을 구출하는 것, 그리고 테러리스트의 핵 발사 능력의 유무를 조사하여 사실일 경우 그것을 저지하는 것이다.

스네이크: 그런데, 잠입 방법은…?
캠벨: 잠수함으로 폐기장 부근까지 접근한다.
스네이크: 그 다음은?
캠벨: 소형 잠수정을 사출한다. 섬에 아주 가까이 접근한 후, 잠수정을 파기… 다음은 수영이다. 하이테크 특수부대 폭스 하운드… 일찍이 자네가 소속되었고, 내가 지휘를 맡았던 적도 있는 특수 부대다.
스네이크: 아직도 존재하고 있을 줄이야..
캠벨: 이번 테러에는 여섯 명의 폭스 하운드 대원이 투입되어 있다. 초능력을 사용하는 사이코 맨티스, 천재적인 여자 저격수 스나이퍼 울프, 변장의 달인 데코이 옥토퍼스, 거대한 몸집의 샤먼 발칸 레이븐, 권총의 명수일 뿐 아니라 고문 전문가로도 알려진 리벌버 오셀롯, 그리고 그들을 통솔하는 것이 폭스 하운드의 실전부대 리더 리키드 스네이크다.
스네이크: 리키드 스네이크…
캠벨: 자네와 같은 암호명을 가진 남자… 섬 전체가 핵 폐기 시설로 이루어져 있다. 상륙 후에는 무전기로 지시를 내린다.
스네이크: 나 이외에는?
캠벨: 다른 때와 마찬가지로 단독 잠입 임무이다.
스네이크: 장비도 무기도 현지조달?
캠벨: 이것은 비공식적인 극비 임무다. 공식적인 지원은 바라지 않는 게 좋아.

반입 도크

리키드 스네이크: 알았나. 놈은 반드시 온다. 긴장을 늦추지 마라… 나는 지금부터 시끄러운 파리들을 떨어뜨리고 오겠다.

리키드 스네이크가 엘리베이터를 타고 올라가면 솔리드 스네이크가 캠벨에게 무선연락을 한다.

본부에 연락을 취하는 스네이크

【140.85】

스네이크: 여기는 스네이크.. 대령 들리나?
캠벨: 감도 양호하다. 상황은 어떤가?
스네이크: 역시 지상으로 통하는 루트는 중앙의 승강기뿐인 것 같다.
캠벨: 그런가… 예정대로 승강기를 이용해서 지상으로 나가는 수밖에 없겠군.. 아무쪼록 발각되지 않도록. 무슨 일이 있으면 무선 연락을 해라. 주파수는 140.85다. 무전기를 사용할 때는 셀렉트 버튼을 누르도록. 이쪽에서 연락할 경우에는 무전기로 호출하겠다. 호출음이 울리면 셀렉트 버튼을 눌러라. 청소골을 직접 진동시키기 때문에 적에게는 들리지 않는다.
스네이크: 알았다. 작전에 들어가겠다.

지도를 보면 중앙 윗부분에 엘리베이터가 있고 그 길목을 병사들이 지키고 있다. 지상으로 나가기 위해서는 엘리베이터를 이용해야 하므로 적에게 들키지 않도록 조심하면서 접근하도록 하자. 시작 지점에서 보면 앞이 가로막혀 있는데 무전을 넣어보면 캠벨이 포복으로 통과하라고 지시한다.

【140.85】

캠벨: 스네이크. 그곳은 포복으로 밑을 통과해라. 우선 포복 버튼을 눌러 웅크린 다음, 진행하고 싶은 방향으로 방향키를 누르면 된다.
나오미: 포복 중에는 천천히 움직일 수밖에 없고, 공격도 불가능하게 되니 주의하세요.
캠벨: 다시 한번 포복 버튼을 누르면 일어설 수 있다.

무선으로 상황에 따른 정보를 알려준다

포복으로 밑을 통과하면 모퉁이 바로 앞에 적이 있는 것을 볼 수 있다. 엘리베이터까지 적에게 들키지 않고 접근한다는 것은 그리 쉬운 일이 아니다. 방법은 우측 상단의 소리톤 레이더로 적의 움직임을 잘 살피면서 시야를 피해 통과하는 것인데, 적의 움직임을 예측할 수 없으므로 재수가 없으면 도중에 발각되기가 쉽다. 따라서 적을 유인해야 하는데 △버튼으로 적의 위치를 살핀 다음, 컨테이너에 등을 붙인 채 × 버튼을 눌러 소리를 낸다. 적이 소리가 난 쪽을 확인하러 오는 사이에 반대쪽으로 돌아서 지나가는 식으로 통과하도록 하자.

벽을 두드려 적을 유인한다

바닥에 물이 고인 곳을 밟으면 소리를 듣고 적 병사가 쫓아오므로 주의하자. 게임 시작 후, 2분 정도가 경과하면 위에서 적 병사 한 명이 엘리베이터를 타고 내려온다. 이때, 들키지 않도록 주의하면서 엘리베이터에 탑승하자. 만약 적에게 들켰을 경우에는 물 속으로 들어가거나 엘리베이터로 재빨리 이동하여 회피하면 된다.

일단 엘리베이터에 타면 성공!

폐기장 앞

엘리베이터를 타고 지상으로 나오면 스네이크가 본부로 연락을 취한다.

스네이크: 여기는 스네이크. 지상의 폐기장 앞에 도착했다.

METAL GEAR

METAL GEAR

캠벨: 예정대로군. 공백기간이 있었다고는 생각되지 않아

(만일 예정보다 늦게 지상에 도착하면 조금 늦었다는 말을 한다)

스네이크: VR훈련 덕분이야. 잠수함 내에서의 연습이 도움이 되었어.
나오미: 스니킹슈츠는 어때요?
스네이크: 건조 효과는 좋군. 그렇지만 움직임이 둔해지는데.
나오미: 참도록 해요. 저체온증을 막기 위한 것이니까. 그곳은 알래스카라구요.
스네이크: 알아. 그렇지 않아도 감사히 여기고 있다구. 당신이 주사해준 부동액 덕분에 수중에서도 얼어붙는 일은 없었어.
나오미: 부동 펩티드예요 스네이크. 이번 연습에서는 게놈(Genome)병사도 사용되었어요.
스네이크: 과연, 안심이야. 실험 완료인 셈이군.. 그런데 양동 작전쪽은 어떻게 되었지?
캠벨: 이미 F-16 두 대가 카레나 기지로부터 그쪽으로 향하고 있다. 지금쯤은 테러리스트들의 레이더에도 포착되었을 것이다.

스네이크: 하인드 D? 대령, 러시아의 공격용 헬기가 어째서 이곳에 있지?
캠벨: 알 수 없다… 그러나 녀석들이 양동 작전에 걸려든 것은 확실한 것 같다. 이 틈을 타서 잠입하도록. 그들이 지정한 제한시간까지 18시간밖에 남지 않았다. 더 이상 시간이 없다.

하인드D의 존재의 의아해 하는 스네이크

중무장헬기 하인드D의 위용

메이린: 그렇지만 이런 폭풍 속에서 하인드 D를 출동시키다니 가당치도 않군요.
스네이크: 누구지?
캠벨: 아, 아직 소개하지 않고 있었군. 소리톤 레이더와 무전기 시스템의 개발자인 메이린이다. 화상 및 데이터 처리의 전문가로 동행시켰다. 레이더나 무전기에 대해서는 그녀에게 물어보도록.
메이린: 처음 뵙는군요, 스네이크. 전설의 영웅과 이야기 할 수 있어서 기쁘네요.
스네이크: …
메이린: 무슨 일이라도?
스네이크: 아니… 획기적인 군사기술의 개발자가 이렇게 귀여운 여자아이라고는 생각지 못했거든….
메이린: 스네이크도 참, 공치사가 서투르시네요.
스네이크: 공치사가 아니야. 지금부터 열여덟 시간, 지루하지 않게 보낼 수 있을 것 같군.
메이린: 그게 무슨 소리예요? 전설의 영웅에게 프로포즈를 받아버렸네… 그치만 의외군요. 이렇게 솔직한 사람이라고는 생각지 않았는데.
스네이크: 우리들은 서로의 직업에 대해 편견을 갖고 있었던 것 같군.
메이린: 그런 것 같아요. 이제부터 서로에 대한 이해를 깊이 해가도록 하지요. 그러면 소리톤 레이더의 설명을 할게요. 중심의 광점이 스네이크, 당신이예요. 빨간 광점이 적의 위치, 파란 원추는 적의 시계를 표시하지요.
나오미: 스네이크, 조심해요. 게놈 병사는 유전자 치료를 받고 있기 때문에 시각과 청각이 예민하니까 시계에 들어가지 않도록 주의하도록 해요.
캠벨: 우선 폐기장에 잠입해서 DARPA국장을 찾는다.
나오미: 국장에게도 당신 것과 같은 GPS 발신기용 나노머신이 주입되어 있어요.
메이린: 레이더 상에 녹색의 광점으로 표시될 거예요.
캠벨: 그에게서 테러리스트들의 정보를 알아내도록. 만약 살아있을 경우의 얘기지만…
메이린: 소리톤 레이더는 기상에는 영향을 받지 않지만, 적에게 발각되면 사용할 수 없게 돼요.
캠벨: 음, 간단히 전파가 봉쇄되고 말지.
메이린: 소리톤 레이더는 이미 전부터 있던 기술이에요. 그리고 음파 공명이 강한 공간에서도 사용할 수 없으니 주의하세요.
캠벨: 자네의 행동은 레이더를 통해 우리들이 모니터하고 있네. 무슨 일이 있으면 무전기를 사용하게.
스네이크: 알겠다. 쓸쓸해지면 연락하겠다.
나오미: 무리는 하지 말아요, 스네이크. 무슨 일이 있으면 우리들에게 자문을 구해요.
메이린: 잠입 데이터의 기록도 내가 담당하고 있어요. 세이브를 하고 싶을 때는 나에게 연락하세요. 주파수는 140.96. 세이브용의 전용회선이에요. 기억하고 있어요.
캠벨: 이번에도, 쌍안경 이외의 무기장비는 전부 현지조달이다.
스네이크: 박사에게 알몸뚱이가 된 채 가진 걸 모조리 빼앗겨 버렸기 때문이지. 그때의 기분도 좀 알아 줬으면 좋겠군.
나오마: 알았어요. 살아서 돌아올 수 있다면, 나를 조사해도 좋아요.
스네이크: 그것 참 꿈같은 얘기군. 미안하지만, 담배만은 챙겨두었지.
나오미: 어떻게 그걸?
스네이크: 위 속에 넣어 두었지.. 당신이 위액을 억제하는 약을 넣어준 덕분이야.
메이린: 담배 같은 거 아무짝에도 쓸모없다구요.
스네이크: 반드시 그렇다고만은 할 수 없지.

메이린의 등장. 아주 귀엽군!

캠벨: 잠입한다고 하면… 일단 정면의 문… 가장 가까운 길이지만 적에게 발견될 확률이 높을 것 같다.
스네이크: 노크해도 쉽게 열어주진 않을 것 같은데… 왼쪽과 오른쪽에 보초가 한 명씩… 장비는 5.56미리 트럼펫에 파인애플.
캠벨: 정문 옆 사이에 있는 닥트는 어떤가? 2층에도 닥트가 있을 것이다.
스네이크: 이곳에서는 보이지 않는군.
캠벨: 침입 루트는 자네가 알아서 하도록. 스네이크, 부탁하네.

스코프를 통해 적진을 관측한다

캠벨에게 다시 연락을 해보면 무전기의 조작방법에 대해 자세히 설명해 준다.

캠벨: 잘 연락했다, 스네이크. 혹시 모르니까 무전기의 조작설명을 해두도록 하지. 그쪽에서 송신할 때는 셀렉트 버튼을 눌러주면 무전기 모드로 들어가네. 무전기 모드로 들어가면 방향키의 좌우로 주파수를 맞추게. 그런 다음, 방향키의 위쪽이나 ○버튼을 누르면, 그 주파수로 통신을 할 수 있네. 무전기에는 한 번 통화한 상대의 주파수를 기억하는 기능도 있는데 무전기 화면에서 방향키의 아래쪽을 누르면 메모리 윈도우가 열리네. 메모리 윈도 안에는 기억된 주파수의 리스트가 표시되어 있는데, 통신하고 싶은 주파수를 선택하여 ○버튼을 누르는 것만으로 그 주파수로 통신이 가능하네. 메모리 윈도에서 통상의 무전기모드로 돌아가고 싶을 때는 ×버튼을 누르게.

먼저 스코프를 이용해서 목적지를 확인하고 정황을 살핀 뒤, 행동에 들어간다. 헬기 이착륙장 가운데 있는 상자에는 채프 그레네이드가 들어있는데 서치라이트 때문에 접근하기가 쉽지 않다. 일단은 서치라이트를 피해 좌측으로 돌아나갔다가, 라이트의 틈이 벌어질 때 타이밍을 맞추어 재빨리 상자를 연 뒤, 빠져나와야 한다.

채프 그레네이드를 얻고 캠벨에게 연락을 해보면 캠벨이 무기의 사용법에 대해 설명해주면서 무기나 병기에 대한 자세한 정보는 나스타샤에게 물어보라고 한다. 나스타샤의 주파수는 141.52다.

본격적인 잠입이 시작된다

서치라이트에 잡히면 경보가 울린다

니스타샤는 무기에 관한 정보를 제공한다

【141.52】

나스타샤: 나스타샤 코마넨코다. 솔리드 스네이크.

스네이크: 당신이 대령이 말하던 핵 전문가인가?

나스타샤: 핵에 관련된 것이라면 무엇이든 물어봐도 좋다. 게다가 이래봬도 군사분석가다. 병기에 관한 지식이라도 당신을 지원할 수 있을 것이라 생각된다. 이 작전에는 핵 긴급조사팀의 고문으로서 참가를 요청받았다. 기꺼이 받아들였지. 테러리스트에 의한 핵 공격 따위를 허락할 수는 없다. 협력할 수 있도록 해주었으면 한다.

스네이크: 제법 용감하군.

나스타샤: 실제로 핵이 발사되려 하고 있잖나? 핵문제라고 하는 것은 전 인류에게는 언제나 남의 일일 수는 없는 것. 방관하고 있을 순 없다. …라고는 해도 지금의 나에게 할 수 있는 일이란 당신에게 조언을 해주는 일 정도지만 말이지…

스네이크: 그걸로 충분하다. 아무도 당신에게 이곳에 와서 싸우길 바라지는 않아. …그것은 내 역할이니까 말이야. 나스타샤, 잘 부탁한다.

나스타샤: 이쪽이야말로.

나스타샤에게 계속 교신을 시도하면 사건 발생의 배경에 대해 설명해 준다.

나스타샤: 그 쉐도우 모세스섬의 핵병기 폐기장은 금세기 초에 만들어진 것이다. 폐기 핵탄두를 일시적으로 보존하기 위해서지.

스네이크: 어째서지? 폐기된 것이라면 바로 해체해 버리면 되잖아?

나스타샤: 그건 불가능하다. 해체한 핵탄두로부터 나오는 핵물질. 그것을 보존해두기 위한 핵물질 저장시설이 수용능력을 초과해버렸기 때문이다. 그렇다고 제 2차 전략병기삭감조약, START 2를 추진하던 명분상, 핵탄두의 폐기를 그만둘 수도 없고…

스네이크: 그래서 일시적으로 어려운 상황을 넘기기 위해, 이 외딴 섬에 핵병기 폐기장이 만들어졌다는 건가?

나스타샤: 군축으로 핵의 위협은 멀어졌다고 생각되고 있지만… 역으로 이번과 같이 폐기 핵병기나 핵물질을 사용한 테러가 일어날 위험성도 커졌다.

스네이크: 우스운 일이군.

나스타샤: 1993년 1월 3일 조인된 제2차 전략 핵병기 삭감조약으로 미.러 쌍방의 전략 핵탄두의 보유수는 최대 3500발로 삭감되었다. 그 중에서도 MIRV(개별유도탄두)화된 ICBM은 전부 폐기되었다. 결과적으로 15000발 이상의 핵탄두가 폐기되었던 것이다. 폐기된 핵탄두는 팬텍스 등의 해체 공장에서 해체되지만 그 처리 능력에는 한계가 있어서 핵병기 삭감계획에 맞추어 모든 핵탄두를 처리하는 것은 불가능했던 거지. 군축으로 200톤 이상의 플루토늄과 1000톤 이상의 고농축 우라늄이 핵병기에서 나왔다. 게다가 각지의 원자로에서도 사용한 핵연료가 계속 넘쳐 나오고 있다. 미국 전역의 핵물질이 2005년이면 5만톤에 달한다는 계산까지 나와 있을 정도지. 핵물질 저장고의 저장량은 이미 한계에 달해있다. 그 때문에 핵병기 폐기장이 필요하게 된 것이다.

이제 왼쪽에 있는 창고 같은 곳으로 가보자. 창고 안의 상자에서 스턴 그레네이드를 얻을 수 있다. 하지만 방으로 들어가면 감시 카메라가 있는 것을 발견하게 된다. 캠벨에게 연락을 취해보자.

앗~ 감시카메라다!

【140.85】

캠벨: 감시카메라에 주의해라. 채프를 사용하면 일정시간 전파방해가 가능하다. 또한 감시카메라의 바로 밑은 사각지대일 것이다. 벽에 바짝 붙어서 이동하면 문제가 없다.

창고 안에서 얻은 채프 그레네이드를 발사해 보자. 우측상단의 전파방해(Jamming)게이지가 차는 동안은 감시 카메라 앞을 지나다녀도 경보가 울리지 않는다. 물론 벽에 바짝 붙어 이동해도 OK! 스턴 그레네이드는 적을 일정시간 움직이지 못하게 할 수 있지만, 그 폭발음으로 인해서 경보가 발령되므로 가급적 사용을 자제하자. 헬기장 앞에 있는 트럭 안에서는 소콤 피스톨을 얻을 수 있다. 이 부근까지 오면 캠벨로부터 호출이 올 것이다.

전파방해(Jamming) 상태

감시카메라의 사각지대

【140.85】

캠벨: 기지의 유지에는 환기가 필수적이네. 더러워진 공기를 버리고 신선한 공기를 흡입하기 위한 배기구가 있을 걸세. 그리고 많은 전력을 사용하기 때문에 디젤 발전기 같은 것을 갖추고 있을 가능성도 있지. 발전을 하기 위해서는 공기가 필요하네. 따라서 흡배기구가 필요할 걸세. 게다가 믿을 수 없는 일이지만 양동 작전에 사용한 F-16이 격추되었네. 하인드 D에게 말일세. 리키드로부터 연락이 들어왔네. 「다시 한번 허튼 짓을 하면 용서 없이 핵을 발사하겠다!」고 말일세… 스네이크 잠입을 서두르게! 이제 바로 하인드가 헬리포트로 귀환하네.

교신이 끝나면 적 병사가 다른 곳으로 이동해 있는 틈을 노려 재빨리 포복모드로 전환하여 환기구 안으로 들어가자. (2층의 도크를 통해서도 전차 격납고로 잠입할 수 있다. 이곳을 통해서 잠입하면 나오는 장소도 다르고 스토리도 약간 달라진다).

여기다!

환기구를 통해 잠입한다

전차 격납고

안으로 들어가면 통로 안에 쥐들이 돌아다니는 것이 보일 것이다. 우선 왼쪽통로를 따라 가보자. 병사들이 대화하는 것을 엿들을 수 있을 것이다.

적의 대화를 엿듣는다

METAL GEAR

METAL GEAR

병사A: 소콤 피스톨의 운반은?
병사B: 아, 전부 끝났다. 그런데 문제가 생겼어.
병사A: 뭔데?
병사B: 문의 보안장치가 고장났어.
병사A: 그럼… 문은 열려진 채로 있겠군. 2층 어딘데?
병사B: 동쪽의 방이야.
병사A: 보스가 알아채기 전에 고쳐둬야겠군. 아, 그보다도 들었는가? 외부로부터 침입자가 있다는 것 같아.
병사B: 뭐라구? 드디어 실전이군……
병사A: 응… 그렇기 때문에 문이 열린채로 두어선 곤란해.
병사B: 문을 고치라고 연락해두지.

병사들의 대화 내용으로 미루어 보아 2층 어딘가에서 소콤 피스톨을 얻을 수 있을 것 같다. 이제 다시 처음으로 돌아가 오른쪽 통로로 향하자. 조금 앞으로 나가보면 무전이 들어온다.

サバイバル教官としての経験、知識を役立ててくれ。それと私はアラスカに暮らして、君より長い。

맥도널 미러부터의 연락

【140.80】

맥도널 미러: 스네이크, 맥도널 미러다. 보고 싶군 그래.
스네이크: 마스터? 아니 어떻게?
맥도널 미러: 나는 부츠 캠프의 교관을 그만두고 알래스카에 살고 있다. 자네와 마찬가지로 은거 생활중이지. 가끔씩은 알래스카 스카우트의 교관을 하기도 하지만 말이야.
스네이크: 그쪽이나 이쪽이나 세대교체기가 됐지.
맥도널 미러: 캠벨한테 이번 일에 대해 들었다. 나도 지원을 해주지.
스네이크: 마스터의 지원이 있다면 든든하지.
맥도널 미러: 서바이벌 교관으로서의 경험, 지식을 잘 활용하게. 그리고 나는 알래스카에서 살기 시작한 지가 자네보다 오래됐지. 알래스카의 환경이나 동식물에 관한 것들에 대해서도 알려줄 수 있을 거야. 주파수는 141.80일세. 그 쥐는 알래스카 들쥐야. 걱정하지 말게. 해는 없으니까. 야생의 들쥐는 두터운 지방층도 없이, 동면도 하지 않고 혹한을 견뎌낼 수 있어. 눈 밑에 터널을 뚫어 그곳에서 겨울을 견뎌내는 거지.
스네이크: 서바이벌의 전문가군. 배워야겠어.
맥도널 미러: 난폭한 면도 있어. 들쥐 중에서는 암컷과 교미한 수컷이, 그 암컷과 다른 수컷사이에서 생긴 새끼를 죽이는 종류도 있거든.
스네이크: 자신의 유전자를 남기기 위해서?
맥도널 미러: 잘 만들어진 프로그램이지. 쥐가 있다고 하는 것은 출구가 있다는 얘기야. 쥐가 향하는 쪽으로 가 보게.

쥐들을 따라서 가보면 출구가 나온다. 이곳은 전차 격납고로 앞쪽에 전차가 보일 것이다.

밖으로 나와보면 무전이 들어온다.

쥐를 따라가자

앗 이곳은?

캠벨: 층 사이의 이동은 엘리베이터를 사용해라. 어딘가에 엘리베이터가 있을 것이다. 그것을 찾아보도록.

현재 소콤 피스톨을 가지고 있지 않다면 계단을 올라가서 병사들이 말하던 2층의 동쪽 방에서 얻도록 하자. 이곳은 감시카메라가 매우 많으므로 포착되지 않도록 사각지대를 잘 이용해서 이동해야 한다. 채프 그레네이드를 가지고 있다면 유용하게 사용할 수 있을 것이다. 2층 통로의 맨 끝에서는 상자와 채프 그레네이드 3개를 얻을 수 있다. 아이템을 적당히 챙겼으면 엘리베이터가 있는 곳으로 가보자.

감시카메라에 주의하자

엘리베이터 오른쪽의 버튼을 누르고 잠시 기다렸다가, 다시 한 번 눌러주면 엘리베이터의 문이 열린다. 이제 B1층으로 이동하자. 문이 열리면 메이린으로부터 무전이 들어온다.

이 엘리베이터로 이동하자

메이린: 레이더를 봐요! DARPA국장을 포착했어요. 녹색의 광점으로 빛나고 있는 것이 그것이에요. 어서 구해주도록 하세요!

레이더를 보면 바로 오른쪽 방에서 녹색의 광점이 빛나고 있는 것을 알 수 있다. 그러나 문은 열리지 않으므로 일단 통로를 따라서 돌아가 보자. 사다리를 타고 환기통으로 올라갈 수 있을 것이다. 환기통을 따라서 가다보면 다시 무전이 들어온다.

레이더에 인질의 위치가 보인다

철망을 뜯고 내려간다

캠벨: 스네이크, DARPA국장의 레이더 반응은 그 부근에서 오고 있다. 어딘가 내려갈 만한 곳은 없나? 그쪽에서 직접 잘 찾아보도록.

앞쪽의 철망이 있는 곳에서 액션버튼을 누르면 스네이크가 철망을 뜯고 아래로 내려간다.

도널드: 누, 누구지?
스네이크: 구해주러 왔다. DARPA국장 도널드 앤더슨이지?
도널드: 구해주러 왔다구? 어디 소속이지?
스네이크: 나는 당신같이 쓸데없는 사람을 구하기 위해 고용된 불쌍한 망아지다.
도널드: 정말인가? 분명히 테러리스트와 한 패는 아닌 것 같군. 그렇다면 이곳에서

어서 나가게 해줘.
스네이크: 괜찮아. 걱정하지마. 먼저 정보를 알고 싶다. 테러리스트에 관한 것이다.
도널드: 테러리스트?
스네이크: 녀석들은 정말로 핵을 발사할 수 있는 건가?
도널드: 그게 무슨 소리지?
스네이크: 테러리스트는 정부를 협박하고 있다. 요구를 들어주지 않으면 핵 공격을 하겠다고 말이야.
도널드: 그런 일이.
스네이크: 어떤가?
도널드: 가능하다. 놈들은 핵을 발사할 수 있다.
스네이크: 어떻게 발사할 셈이지? 이곳은 해체한 핵탄두를 보존하는 시설이지 않나?
도널드: 핵미사일 따위는 없을 것이다. 그것은 협상을 위한 이야기다. 알고 있나? 이곳에서 어떤 신형 병기의 연습이 행해지고 있다. 병기사상에 남을 만한…
스네이크: 뭐라구?
도널드: 지구상의 모든 지점으로부터 핵공격을 실현하는… 핵탑재 보행전차.
스네이크: 메탈기어!? 설마……

뭐라고 메탈기어가!?

도널드: 알고 있는가? 메탈기어는 극히 기밀성이 높은 블랙 프로젝트의 하나. 어디에서 그 이름을 들었나?
스네이크: 예전부터 좀 인연이 있어서 말이지. 당신이 이 폐기장에 있었던 것은 그것이 이유인가?
도널드: 그렇지 않다면 내가 일부러 이런 외딴 곳까지 올 이유가 없지.
스네이크: 메탈기어 계획은 전부 폐기되었다고 들었는데?
도널드: 아니. 암즈테크사와 우리들의 손에 의해 거대한 프로젝트로 성장되었지. 이번 연습을 자료로 하여 양산에 들어갈 계획이었다. 놈들의 궐기만 없었어도 말이야.
스네이크: 궐기?
도널드: 렉스는 테러리스트의 손에 넘어가고 말았다……
스네이크: 렉스?
도널드: 메탈기어 렉스. 신형 메탈기어의 코드네임이다. 이미 놈들은 렉스에 핵탄두 장비를 완료했을 것이다. 놈들은 그쪽 방면의 프로다. 병기의 정비나 취급에도 능숙하다.

이때, 밖에서 도널드의 이야기를 엿듣던 보초가 소리친다.

보초: 어이! 시끄러워! 조용히 하고 있어.

도널드가 알았다는 사인을 보내자 보초는 지나가고 스네이크는 붙어있던 벽에서 물러난다.

휴~ 하마터면 발각될 뻔했다!

스네이크: 그러나 핵탄두에는 안전장치가 붙어 있을 텐데. 기폭코드 입력식의……
도널드: 아아, PAL말인가? 분명히 PAL는 있다. 2개의 패스워드를 입력하지 않으면 발사가 되지 않는 구조다.
스네이크: 패스워드가 2개?
도널드: 그렇다. 나와 베이커가 하나씩 알고 있었다.
스네이크: 베이커? 누구지?
도널드: 케네스 베이커. 암즈테크사의 사장이다. 우리 두 사람의 기폭코드를 양쪽 다 입력하지 않으면 발사가 불가능하지만… 나의 패스워드는 들키고 말았다.
스네이크: 말했나?
도널드: 사이코 맨티스는 사람의 마음을 읽는다. 저항은 불가능하다.
스네이크: 사이코 맨티스?
도널드: 폭스 하운드의 일원이다. 독심능력을 가지고 있지.

사이코 맨티스?

스네이크: 귀찮게 됐군……
도널드: 아마도 맨티스는 베이커의 패스워드도……
스네이크: 혹시 놈들이 베이커의 기폭코드를 놓어 넣은 상태라면……
도널드: 그렇다. 언제든 핵을 발사할 수 있다. 그러나 핵 발사를 멈출 방법은 있다.
스네이크: 뭐라구?
도널드: 열쇠다.
스네이크: 열쇠?
도널드: 시스템의 개발원인 암즈테크사가 긴급 시에 대비하여 준비해 준 것이다. 암호를 사용하지 않고 보안코드를 입력해서 해소할 수 있다.
스네이크: 그것을 사용하면……
도널드: 핵 발사를 멈추는 일이 가능하다.

한편, 옆방에서는 한 여자가 둘의 이야기를 엿듣고 있다.

이 여자는 누구일까?

여자: 그 열쇠가?
스네이크: 그 열쇠는 어디에?
도널드: 베이커가 가지고 있을 것이다. 알겠나? 열쇠는 3개 필요하다. 잠금 장치는 3개가 있다. 그것을 해제하면 된다.
스네이크: 열쇠는 3개가 있는 거군? 그건 그렇고 그 베이커가 있는 곳에 대해 알고 있는 것이 있나?
도널드: 지하 2층의 어딘가에.
스네이크: 지하 2층?
도널드: 방해전파가 나오고 있는 지역으로 옮겨진 것 같다. 보초가 그런 얘기를 하는 것을 들었다.
스네이크: 단서는?
도널드: 놈들은 입구를 봉해버린 것 같다. 그러나 충분한 시간은 없었을 것이다. 벽의 색깔이 다른 곳을 찾아보면 어떤가? 이것을 넘겨주지. 나의 ID카드다. 보안 레벨이 1인 문이라면 열린다. 이 카드는 PAN이라고 하는 인체통전기술(人 通電技術)을 사용하고 있다.

ID카드를 넘겨준다

스네이크: 퍼스널 에어리어 네트워크군.
도널드: 인체가 갖고 있는 염분을 전도체로서 데이터 전송을 행하는 것이다. 문의 보안장치에 접근하는 것만으로 카드내의 데이터를 인식한다.
스네이크: 접근하는 것만으로 문을 열 수 있다는 얘기군. 알았다. 탈출하자.
도널드: 잠깐 기다려.
스네이크: 뭐지?
도널드: 달리 PAL을 해제하는 방법을 듣지 못했나? 자네의 고용인한테.
스네이크: 아니.
도널드: 정말로 듣지 못한 건가?
스네이크: 끈질기군.
도널드: 그러면 정부는 요구를 들어줄 생각이 있는 건가?
스네이크: 그것은 녀석들의 문제다. 나의 임무와는 관계가 없어.
도널드: 그렇지만 펜타곤은……
스네이크: 펜타곤?
도널드: 으헉!?
스네이크: 왜 그러지?
도널드: 어, 어째서!? …으악!!!
여자: 왜 그래요? 무슨 일 있어요? 이봐요!!
도널드는 발작증세를 보이더니 이내 쓰러져 죽고 만다.
스네이크: 죽었군…

갑자기 왜 그러지?

도널드가 죽었다

의문스러운 말들을 남긴 채, 숨진 DARPA 국장 도널드 앤더슨. 이때, 무전 호출이 들어온다. 도대체 이번 사건에는 어떤 거대한 음모가 개입되어 있는 것일까…

METAL GEAR

메이린의 필승 격언

린이 가르쳐준 140.96으로 연락해 보면 린이 중국의 속담을 하나씩 예로 들면서 임무수행에 관한 여러 가지 조언을 해 준다. 정식판에서는 이곳에서 세이브를 할 수 있다. 성공적인 임무수행을 위해 기본적으로 주의해야 할 사항들이므로 대화를 잘 들어보도록 하자.

【140.96】

린: 중국에는요 「필부지용은 한 사람의 적을 상대한다」라고 하는 속담이 있어요. 마구잡이로 싸움을 거는 어리석은 자의 용기는 한 사람의 적을 상대하는 것이 한계라는 의미지요. 스네이크는 단신으로 적중에 잠입해 있으니까 함부로 전투를 발생시키거나 하지 말고 신중하게 행동하세요.

스네이크: 알고 있다. …속담에 대해 잘 알고있는 것 같군, 그대는.

린: 난 출생지도 성장지도 미국이지만 국적은 중국, 광동 사람이에요. 모국의 문화에 흥미가 있어 여러 가지로 공부를 했어요. 앞으로도 여러 가지 속담들을 가르쳐 드릴게요.

스네이크: 그거 참 고맙군. 그렇지만 그것보다도 그대에 대해 좀더 알고 싶은데, 나는.

린: 그건 차차…

린: 「높이 나는 새도 맛있는 음식에 죽고, 깊은 물의 물고기도 향기로운 미끼에 죽는다」라는 격언이 있어요. 높은 곳을 날고 있는 새도 맛있어 보이는 먹이를 잡으러 내려왔을 때 잡혀 죽는다. 깊은 샘 바닥에 살고 있는 물고기도 맛있어 보이는 먹이에 걸려들어 낚아 올려진다. 즉, 고결한 사람이라도 욕심을 부리면 실패하고 만다는 일의 비유예요. 스네이크도 아이템에 이끌려 무리하면 안돼요.

린: 중국에는 「욕심이 많으면 곧 생을 다친다」라고 하는 말이 있어요. 욕심을 내면 몸을 상하게 된다는 의미지요. 아이템을 얻는데 너무 욕심을 부리면 다치게 되니 조심해요.

린: 「지식은 화를 면하는 것을 귀히 여긴다」 지혜가 귀중한 것은 화를 면할 수 있다는 점에 있다는 의미예요. 스네이크도 지혜를 발휘해서 적이나 함정으로부터 도망치세요.

린: 어때요, 스네이크? 레이더를 보는 방법은 익숙해졌나요?

스네이크: 아아, 대충은. 그렇지만 정말 잘 만들어진 시스템이야. 지형뿐만 아니라 적의 움직임까지도 파악할 수 있어.

린: 편리하지요. 당신의 행동도 전부 손에 잡힐 듯이 알 수 있다구요.

스네이크: 뭐든지 다 꿰뚫어 보는 건가.

린: 나를 아내로 맞이한 남편은 절대 바람 같은 건 피울 수 없어요.

스네이크: 24시간 하늘에서 감시중이라. 지옥이군…

린: 안심이잖아요? 길을 잃어버릴 염려는 없으니까.

린: 「헤매는 자는 길을 묻지 않고, 빠진 자는 얕은 여울을 묻지 않는다」라고 들어본 적 있어요? 길에서 헤매는 것은 다른 사람에게 길을 묻지 않기 때문이고, 물에 빠지는 것은 얕은 여울이 어디에 있는지 묻지 않기 때문이라는 의미예요. 자기를 과신해서 타인의 의견을 듣지 않으면 실패한다는 얘기지요. 스네이크도 곤란한 경우나 모르는 일이 생기면 캠벨씨나 모두에게 이야기를 들어보세요. 무전기가 괜히 있는 것이 아니니까, 알았지요?

린: 중국에는 「늑대가 많으면 사람을 먹고, 사람이 많으면 늑대를 먹는다」라는 말도 있어요. 쉽게 말해서, 수가 적은 쪽은 많은 쪽에 절대 이길 수 없다는 의미예요. 스네이크, 적에게 들키지 않도록 하세요.

린: 「소심에 큰 과실 없다」라는 속담이 있어요. 신중히 행동하면 큰 잘못은 생기지 않는다는 의미예요. 게임에 익숙해지더라도 절대 신중함을 잃지 않도록 하세요.

체험판을 만끽해보자!

1. 더욱 똑똑해진 게놈 병사

전편부터 등장한 아이템인 종이상자를 기억하고 있는 플레이가 아마 있을 것이다. 당시에는 상자를 뒤집어 쓴 채로 적 병사 앞에서 왔다갔다하더라도 쇼를 하지 않는 이상, 들키는 일이 없었다.. 그러나 이제는 박스가 어울리지 않는 장소에 위치해 있거나 조금이라도 움직이는 것이 발견되면 금세 가짜인 것을 알고 가까이 와서는 가만히 쳐다보다가 갑자기 박스를 열고 공격해 온다. 또한 눈 위에 나있는 스네이크의 발자국을 발견하면 바로 의심을 하고 따라오기도 한다.

으악~ 발각됐다!

이 발자국은?

2. 잠입의 첩경은 암살?

게임을 진행하다 보면 불가피하게 적을 죽여야 할 경우가 있다. 그러나 무기를 사용하면 그 소리때문에 경보가 울리므로 소음기를 얻기 전까지는 사용하기 어렵다. 그러나 스네이크가 누구인가? 잠입의 전문가로 적 병사 한둘쯤은 조용하게 처치할 수 있다. 우선 사각지대의 모퉁이에서 기다리고 있다가 적의 뒤로 신속하게 접근하여 버튼을 연타하자. 적의 목을 조르다가 마지막에 목을 부러뜨려 죽이는 스네이크의 잔인 무도(?)한 모습을 볼 수 있을 것이다.

적을 조용히 처리하는 스네이크

3. 스네이크의 애용품, 담배

스네이크는 전 시리즈를 통해서 어떻게 해서든 반드시 담배만은 가지고 다닌다. 담배를 피우고 있으면 어떻게 알았는지 나오미 박사에게서 무전이 온다. 무전을 받아보면 담배가 건강에 미치는 해악에 대해 대단히 자세하게(?) 설명해 준다. 전작에서 임무 수행에 중요한 역할을 했던 담배나 라이터가 이번엔 어떤 역할을 할지 자못 궁금해진다.

담배를 계속 피우면 체력이 소모된다

METAL GEAR

PlayStation

연구실

지난 달을 끝으로 플스 2 예상에 대한 연재를 그만 하려고 했으나(사실 아무런 정보가 없었기 때문에 쓸 얘깃거리가 없었다) 최근 인터넷에 플스 2의 그래픽 처리에 대한 정보가 떴기 때문에 이 귀중한 정보(?)를 그냥 흘려보내기가 아까워 이번 달 PS 연구실에서 플스 2의 그래픽 방식인 NURBS에 대해서 미약하나마 다루어 보기로 하였다.

새롭게 떠오른 플스 2의 그래픽 방식, NURBS

플스 2에서는 '폴리곤 안녕~'(?)

플스를 비롯한 새턴, N64 그리고 PC용의 3D게임은 거의 모두 폴리곤 그래픽으로 처리되었다. 솔직히 말해서 그동안 3D 그래픽 게임을 구현하는데 있어서 폴리곤만큼 뛰어난 것은 없는 줄 알았고(나 자신조차도) 다른 방식은 별로 생각해 본 적이 없었다(아예 몰랐다고 하는 편이 나으려나). 그런데 앞으로는 SCE가 이러한 고정 관념을 완전히 깨어버릴 것으로 보인다. 그 이유는 바로 SCE가 플스의 후속기종의 그래픽을 폴리곤이 아닌 NURBS(None Uniform Rational B-Spline)라는 그래픽 방식을 채택한다는 소식이 들려왔기 때문이다.

이제 폴리곤 그래픽과는 안녕인가?

폴리곤이란 무엇인가?

현재 3D게임의 모델링은 거의 100% 폴리곤 방식으로 처리되고 있다. 때문에 게이머들은 이 폴리곤이라는 말을 수없이 접하고 있지만 실제로 그 의미를 제대로 알고 있는 사람은 그리 많지 않다. 폴리곤(Polygon)이라는 것은 사전적인 의미로는 '다각형, 다변형'이라는 단순한 뜻을 가지고 있다. 2D 컴퓨터 그래픽(CG)을 구성하려면 평면 위에 입체상을 구성하는 방법을 사용하는데 그 평면이 바로 우리가 알고 있는 폴리곤인 것이다. 즉, 3D 공간에서의 입체상의 움직임은 모두 이 폴리곤 정점의 x, y, z 좌표를 움직여서 만들어지는 것이다. 폴리곤의 단점은 평면을 처리할 때에는 적은 수의 폴리곤으로도 쉽게 만들 수 있지만, 곡면일 경우에는 거의 무한대의 폴리곤이 필요하게 된다는 점이다. 그러므로 실제 모델링할 때에는 수많은 폴리곤을 사용하여 곡면인 것처럼 속인(?) 다음, 플랫 쉐이딩, 고라우디 쉐이딩 등의 처리를 통해서 곡면처럼 랜더링할 수밖에 없다.

x, y, z 세 좌표에 의한 폴리곤의 구성 방식

와이어 프레임 상태 | 플랫 쉐이딩 | 고라우드 쉐이딩

NURBS란 무엇인가?

이러한 폴리곤의 단점을 보완하기 위해서 그동안 수많은 그래픽 처리 기술이 등장했다. 그 중 NURBS라는 기술을 들 수 있다. NURBS라는 것은 일반적으로 베지에르 곡선으로 구성되는 곡면을 의미하는 것으로 수학적으로 곡선, 평면, 입체를 정의하는 방법이다. 주로 CAD나 모델링, 3D그래픽 등의 분야에서 사용되고 있다. NURBS의 장점은 몇 개의 점만으로도 복잡한 모델링을 할 수 있다는 것이다. 몇 개의 점과 점들 사이의 곡선만으로 형성되기 때문에 변형이 요구되어질 때는 필요한 몇 개의 점만 이동시키면 된다. 이들 점과 점 사이는 숫자가 아닌 수학 공식으로 정해져 있기 때문에 이 공식에 맞춰서 변형된다. 그러나 이 세상에 완벽한 것이 없는 것처럼 NURBS 역시 폴리곤과 마찬가지로 단점을 가지고 있다. NURBS의 가장 큰 단점이라고 한다면 바로 속

NURBS Non Uniform Rational B-Spline

NURBS는 이렇게 복잡한 수학공식으로 처리된다

이번 시그래프 '98에 전시된 스퀘어의 작품들. 혹시 NURBS 방식으로 처리된 그래픽이 아닐까?

3D그래픽 프로그램 리노.
이것으로 NUSRB 그래픽을 구현할 수 있다는데…

도 문제다. NURBS 방식의 그래픽을 처리할 때는 웬만한 속도의 CPU로는 어림도 없기 때문에 대부분 워크스테이션급에서 처리하는 경우가 대부분이다. 그렇기 때문에 일반적인 PC에서는 NURBS 방식의 그래픽을 구현할 수 없다. 이외에도 대량의 소형 모델을 처리할 때는 수많은 점으로 설정해야 하기 때문에 폴리곤과 별반 다를 것이 없거나 더 떨어지는 경우도 있다. 이러한 이유로 인해서 그동안 NURBS 방식보다 폴리곤 방식이 널리 사용되어 왔다.

플스 2는 SCE와 VM Labs의 합작품?

현재 SCE는 플스 후속 기종에 사용할 그래픽 기술을 VM Labs와 공동으로 개발하고 있다고 한다. 이 그래픽 기술은 바로 NURBS 방식을 기반으로 한 것으로 이 기술을 통해서 기존 폴리곤 기반의 그래픽을 완전히 능가하는 그래픽을 구현할 수 있다.

VM Labs는 새로운 비디오 게임 플랫폼인 프로젝트 X 테크놀러지를 연구하고 있는 벤처기업으로 실리콘밸리에 위치하고 있다. 현재 VM Labs은 비디오 게임 개발사들이 자연스럽게 비디오 랜더링 파이프 라인의 관점을 바꿀 수 있는 미디어 프로세서를 개발했다(혹시 이 프로세서가 플스 2의 그래픽 칩이 되는 것은 아닐까?).

VM Labs와 SCE의 결합

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

VM Labs는 지난 5월 프로젝트X 플랫폼의 한 부분으로 이 칩들을 발표했으며 DVD 플레이어를 기반으로 한 비디오 게임기를 목표로 하고 있다. 이 칩을 사용하면 복셀 랜더링(Voxel-rendering), 실시간 레이 트레싱(ray tracing) 프로세듀랄 텍스처(procedural textures), 파라매틱 모델링(parametric modeling) 등의 다양하고 차원 높은 3D 알고리즘을 실험해볼 수 있다고 한다(항상 그렇듯이 자기네 제품이 최고라고 하는 것은 당연하다).

한편, SCE의 엔지니어링 팀에 의해서 플스 후속기종에 사용할 기본적인 그래픽 칩과 플랫폼 알고리즘 등의 새로운 실시간 이미지 렌더링 기술이 연구되고 있는데, 이는 현재 PC용에서 사용되고 있는 그래픽 칩과 소프트웨어를 채택한 다른 경쟁사들을((파워VR와 윈도CE를 채택한 세가의 드림 캐스트를 의미하는 것일까?)를 이기기 위한 것이라고 한다. 이러한 사실을 보더라도 플스 2의 개발은 상당한 진척이 이루어졌으며 VM Labs이라는 회사가 가진 첨단 기술이 더해져서 예상한 것보다 성능이 훨씬 뛰어난 게임기가 탄생할 것이라고 예상된다.

VM Labs사의 홈페이지(http://www.vm-labs.com)

VM Labs의 프로젝트 X. 그런데 왜 'X'자 옆에 마리오의 모자가…

미니 연구실

골든 무비 카드

플스에서 비디오 CD를 보기 위해서는 비디오 CD 재생 기능이 탑재된 화이트 플스(SCPH-5903)을 구입하거나 별도의 비디오CD 재생 기기 같은 주변기기를 구입해서 확장 슬롯에 꼽아야 한다. 이중에서 가장 널리 사용되는 방법이 바로 비디오CD 재생 카드를 사용하는 것이다. 이러한 비디오CD 재생 카드는 가마스 무비 카드나 패왕PS 등 몇 종류가 있다. 그러나 이들 카드로 비디오 CD를 보려면 게임 CD로 먼저 부팅한 다음, 재생할 비디오 CD로 바꿔 주어야 했다 하지만 이번에 새롭게 등장한 가마스의 '골든 무비 카드'는 이러한 번거로운 작업을 거치지 않고도 비디오 CD를 곧바로 재생할 수 있다. 이렇듯 전원을 넣으면, 곧바로 비디오CD가 재생되는 장점 때문에 소니 로고와 플스 로고에 걸리는 부팅시간, 그리고 게임 부팅으로 걸리는 시간을 대폭적으로 줄일 수 있으며 기존 비디오 CD 재생 카드들의 단점이었던 잦은 에러율도 상당히 개선되었다. 또한 이들 모델들을 구입하기에는 약간 부담스러울 정도로 가격이 비쌌지만 골든 무비 카드는 이들보다 저렴하기 때문에 구입에 대한 부담이 적어진다.

이것이 바로 가마스의 골든 무비 카드.

이렇게 설치하면 된다

초기 화면

패드로 조절 패널을 조정할 수 있다.
문의처: 게임본부
02)701-1667~8

사립 커맨드 총 집결!!

사립 저스티스 학원

열혈 청춘들을 끓어 오르게 했던 바로 그 게임. 이번호 챔프에서는 시간상 충분한 공략을 제공하지는 못했지만 「사립 저스티스 학원」을 보다 즐겁게 즐길 수 있도록 캐릭터들의 기본 커맨드를 대거 공개한다.

▶제작사: 캡콤 ▶장 르: 격투 액션
▶발매일: 7월 30일 ▶발매가 : 6,800엔

PLAY STATION

외도고교

엣지

기술명	커맨드
필살기	
뒤베기	↓↘→P
대공뒤베기	↓↙←P
매도	↓↘→K
파괴	↓↙←K
완전연소어택	
피의 제전	↓↘→↓↘→P
에어버스트	↓↙←↓↙←P연타
모래뿌리기	(공중에서) ↓↘→↓↘→K

아키라

기술명	커맨드
필살기	
파천의 횡	↓↙←P
이이문	↓↘→P
방무	↓↙←K
선축무	↓↘→K
완전연소어택	
기공괴	↓↘→↓↘→P (공중에서 가능)
파의 연무	↓↙←↓↙←P
천의 연무	↓↙←↓↙←K

다이고

기술명	커맨드
필살기	
무쌍찌르기	↓↘→P
기공괴	(공중에서) ↓↘→P
무쌍차기	↓↘→K
사나이의 독백	↓↙←P
완전연소어택	
무쌍정권찌르기	↓↘→↓↘→P
경기공괴	(공중에서) ↓↘→↓↘→P
사나이의 뒷모습	↓↙←↓↙←P

간

기술명	커맨드
필살기	
파천의 횡	↓↙←P
이이문	↓↘→P
방무	↓↙←K
선축무	↓↘→K
완전연소어택	
기공괴	↓↘→↓↘→P (공중에서 가능)
파의 연무	↓↙←↓↙←P
천의 연무	↓↙←↓↙←K

저스티스 학원

효

기술명	커맨드
필살기	
일자베기	↓↘→P
십자베기	(일자베기 중)P
거합참	↓↙←P
앵룡참	→↓↘P
환영축	↓↙←K (공중에서 가능)
전뇌참	(공중에서) ↓↘→P
완전연소어택	
암흑환영축	↓↙←↓↙←K
암흑환영참	↓↘→↓↘→P

히데오

기술명	커맨드
필살기	
정파권	↓↘→P (공중에서 가능)
대공정파권	↓↙←P
실직권	→↓↘P
진원각	↓↙←K
뇌예축	(공중에서) ↓↘→K 또는 ↓↙←K (3회까지 연속 입력 가능)
완전연소어택	
시즈마류 정파권	↓↙←↓↙←P
시즈마류 실직권	↓↘→↓↘→P

라이조

기술명	커맨드
필살기	
야차차	↓↘→P 또는 K (공중에서 가능, 3회까지 연속 입력 가능)
광수열파	→↓↘P
육탄돌격	↓↙←P
바위부수기	→↘↓↙←K
완전연소어택	
기아류 광수열파	↓↘→↓↘→P
기아류 육탄돌격	↓↙←↓↙←P (모으기 가능)

쿄코

기술명	커맨드
필살기	
출석확인	↓↙←P
회진	↓↙←K
승천절개	→↓↘P
편익의 구	↓↘→K
촉진	↓↘→P (후 K연타)
완전연소어택	
천옥으로의 계단	↓↘→↓↘→K
죽음으로의 안내	↓↘→↓↘→P

태양학원

바츠

기술명	커맨드
필살기	
기합탄	↓↘→P(공중에서 가능)
근성어퍼	→↓↘P
삼일월킥	↓↙←K
유성킥	(공중에서)↓↘→K
완전연소어택	
전개기합탄	↓↘→↓↘→P (공중에서 가능)
에어버스트	↓↙←↓↙←P연타
전개유성킥	(공중에서) ↓↘→↓↘→K

히나타

기술명	커맨드
필살기	
연격권	↓↘→P연타
승양권	→↓↘P
염무각	↓↙←K
연각탄	(공중에서)↓↘→K
완전연소어택	
파이어선풍각	↓↘→↓↘→K (공중에서 가능)
에어버스트	↓↙←↓↙←K (공중에서 가능)
파이어연격권	↓↘→↓↘→P

교스케

기술명	커맨드
필살기	
크로스커터	↓↘→P
환영킥	↓↘→K (공중에서 가능)
뇌신어퍼	→↓↘P
환영웨이브	(공중에서)↓↘→P
환영브레이커	↓↙←P
완전연소어택	
확산크로스커터	↓↘→↓↘→P
더블환영킥	↓↘→↓↘→K

오륜고교

쇼마

기술명	커맨드
필살기	
초강속구	↓↘→P (공중에서 가능)
대회전타법	→↓↘P
살인슬라이딩	↓↘→K
낚시타법	→↘↓↙←P
호쾌리드	←약K+강K
완전연소어택	
분신마구	↓↘→↓↘→P (공중에서 가능)
홈런타법	↓↙←↓↙←P

나츠

기술명	커맨드
필살기	
점핑서브	↓↘→P (공중에서 가능)
회전리시브	↓↙←P
슬라이딩리시브	→↓↘P
자급자족스파이크	→↘↓↙←K
특훈스파이크	(공중에서)↓↙←P
완전연소어택	
천본스파이크	↓↘→↓↘→P
파이어어택	(공중에서) ↓↘→↓↘→P

로베르트

기술명	커맨드
필살기	
샤이닝세이브	↓↘→P(공중에서 가능)
롱슛	↓↘→K
라이징킥	→↓↘K
슬라이딩킥	↓↙←K
바이시클킥	(공중에서)↓↘→K
완전연소어택	
폭열V골	↓↘→↓↘→K
에어버스트	↓↙←↓↙←K연타
폭렬리프팅	↓↙←↓↙←K

퍼시픽 하이스쿨

로이

기술명	커맨드
필살기	
다이너마이트스트레이트	↓↘→P
트위스트어퍼	→↓↘P
터치다운웨이브	↓↙←P
완전연소어택	
트리플트위스터	↓↘→↓↘→P
슈퍼터치다운	↓↙←↓↙←P

보먼

기술명	커맨드
필살기	
갓어퍼	↓↘→P (3회 연속 입력 가능)
갓스트레이트	→↘↓↙←P
갓러시	→↓↘P
갓랠리어트	(공중에서)↓↙←P
완전연소어택	
헤븐즈러시	↓↘→↓↘→P
헤븐즈크로스	↓↙←↓↙←P

티파니

기술명	커맨드
필살기	
뷰티풀스핀	→↓↘K
글루비펀치	↓↙←P(모으기 가능)
글루비너클	↓↘→P (공중에서 가능)
익사이팅킥	↓↙←K (공중에서 가능)
스탬프킥	(공중에서)↓K (3회 연속 입력 가능)
완전연소어택	
원더풀킥	↓↘→↓↘→K
블루비스페셜	↓↘→↓↘→P
에어버스트	↓↙←↓↙←P연타

옥천남 고교

사쿠라

기술명	커맨드
필살기	
파동권	↓↘→P(모으기 가능)
창공파동권	(공중에서)↓↘→P
천앙파동권	↓↙←P
춘풍각	↓↙←K(공중에서 가능)
소앵권	→↓↘P
완전연소어택	
진공파동권	↓↘→↓↘→P (공중에서 가능)
진공천앙파동권	↓↙←↓↙←P
춘일번	↓↙←↓↙←K
흩어지는 벚꽃	↓↘→↓↘→K

하야토

기술명	커맨드
필살기	
열혈죽도	↓↘→P
크로스카운터	↓↙←P
기합킥	→↓↘K
지도킥	↓↙←K
완전연소어택	
열혈 팔굽혀펴기	↓↘→↓↘→P
열혈 크로스카운터	↓↙←↓↙←

그래픽

캐릭터

홍미도

독창성

PLAY STATION

108명의 용사들이여! 우리 다시 한번 일어나자!

환상수호전 2

개성이 넘치는 108명의 동료 중에서 좋아하는 캐릭터를 선택, 파티를 만드는 독특한 시스템을 가졌던 코나미의 RPG「환상수호전」의 후속작이 드디어 공개되었다. 거대한 역사의 소용돌이 속에서 한명의 영웅과 수많은 사람들의 모험이 새로운 이야기를 만들어간다는 구성은 비슷하지만, 전체적인 그래픽이나 마법, 소환 등의 전투 시스템이 비약적으로 향상되었다.

▶제작사: 코나미 ▶장 르: RPG
▶발매일: 겨울 예정 ▶발매가 : 미정

幻想水滸伝 II

코나미의 초기대작 RPG, 드디어 발동

이번 시리즈는 전작에서 3년이 지난 후의 세계로 죠우스톤 도시동맹과 하이랜드 왕국의 영토를 둘러싼 전쟁이 무대가 된다. 주인공은 하늘에서 인도된 108명의 동료와 함께 세계를 전란으로부터 구하기 위한 여행을 떠나게 된다. 등장하는 동료들은 모두 매력 넘치는 개성파로서 이중에서 좋아하는 파티를 구성하여 모험을 즐길 수 있다. 이외에도 전작에서 등장했던 캐릭터도 일부가 다시 등장하므로 다른 동료들과 결합하여 새로운 스토리를 즐길 수 있다.

이번 시리즈의 월드 맵. 전작보다 북쪽에 위치해 있다

먼 산을 바라보고 있는 주인공. 과연 어떤 모험이 그를 기다리고 있을까?

이번 시리즈에서는 교역을 통해서 돈을 모을 수 있는 것 같다

성으로 보이는 곳에 들어온 주인공. 이곳은 왕궁일까?

엄숙한 분위기가 느껴지는 곳이다

전투신은 폴리곤을 사용한 3D그래픽으로 구성된다

평화로운 시대를 맞이한 주인공, 그러나…

이야기는 주인공과 그와 소꿉친구인 죠우이가 소속해 있는 소년분대의 한 캠프에서 시작된다. 두 세력간에 휴전협정이 맺어졌기 때문에 두 사람은 나나미가 기다리는 고향 캬로로 돌아가게 되었다. 그러나, 한때의 평화스러운 시기는 지나고 머지않아 주인공은 다시 역사의 소용돌이에 휩쓸리게 되는데….

이제 고향 캬로로 돌아갈 수 있게 된 주인공과 죠우이

절벽 아래의 폭포를 바라보며 깊은 생각에 잠긴 주인공

하이랜드군의 건물일까? 하이랜드군의 휘장이 보인다

140명 이상의 캐릭터들이 펼치는 휴먼 드라마

이야기의 배경에는 5개의 도시와 1개의 기사단으로 구성된 죠우스톤 도시동맹과 막강한 군사력을 가진 하이랜드 왕국과의 국경 분쟁이 있다. 전쟁 중에서 동료가 되는 108성 이외에 두 세력의 멤버를 추가하여 140명 이상의 캐릭터가 등장한다. 각각의 캐릭터들에게도 서브 스토리가 준비되어 있기 때문에 복잡하면서도 심도있는 휴먼 드라마를 즐길 수 있다.

등장하는 캐릭터의 수는 140명이 넘는다

수많은 등장 캐릭터들이 펼치는 장대한 드라마가 연출된다

박진감 넘치는 전투 시스템

이번 시리즈에서는 파티의 조합을 통해서 다양하면서도 더욱 강력해진 갖가지 공격을 구사할 수 있다. 커맨드 방식을 채택하여 전작과 마찬가지로 전투가 빠른 스피드로 진행되며 협력공격이나 합체마법이 보다 뛰어나게 연출되었다. 또한 특수공격의 키가 되는 '문장' 시스템도 그대로 채택되었다. 캐릭터의 몸에 문장이 붙어 있어서 소환마법이나 합체마법 등 강력한 공격이 작렬하는 흥미진진한 전투를 즐길 수 있다.

협력 공격

2인 이상의 캐릭터가 힘을 합쳐서 공격하는 협력공격은 전작에서도 호평을 받은 바 있지만, 이번 시리즈에서는 그 종류가 더욱 다양하게 되어 계승되었다. 협력 공격은 사이가 좋은 캐릭터끼리 파티내에 있을 때, 사용할 수 있기 때문에 그 조합을 보는 것이 게임의 즐거움 중의 하나다.

두 명이상의 동료가 힘을 합쳐서 특수기를 발동시키는 '협력공격'

이번 시리즈에서는 어떤 방식의 '협력공격'이 등장할까?

문장 공격

불꽃 마법 작렬!

이 게임에서 문장을 봉인한 봉인구를 몸에 붙여서 마법이나 특수 능력을 할 수 있다. 문장에는 여러 가지 종류가 있으며 이것에 의해서 사용하는 마법이나 발동하는 힘이 달라진다. 전작에서는 한 사람이 1개밖에 가지지 못했지만 이번 시리즈에서는 한 사람이 최대 3가지의 문장을 붙일 수 있다. 또한 다른 속성의 문장을 가진 두 사람이 동시에 마법을 외워서 발동하는 '조합 마법'을 한 사람이 실행할 수 있다. 문장의 종류도 전작보다 훨씬 많이 등장하며 전투시의 문장 공격의 효과는 뛰어난 연출로 그려진다.

백마가 나타나 눈부신 빛을 발동시킨다. 문장 발동 신에 나타나는 매력적인 소환수

적의 주위에 떠오른 마법진에서 발동하는 빛의 원이 점점 커지면서 적들을 집어삼킨다

회전하는 구형체가 형성되면서 적을 집어삼킨다

문장이 붙은 몸에서 불꽃이 일어난다

L사이즈 캐릭터

이번 시리즈부터 L 사이즈 캐릭터가 최초로 등장한다. 이것은 말 그대로 대형 캐릭터로 대열의 앞, 뒤 두 명분의 공간을 차지한다. 그러므로 L사이즈의 캐릭터가 한 마리 있으면 5명의 파티가 최대 인원이 된다.

사이즈의 캐릭터는 두명 분의 공간을 차지하지만 그 위력은 그 이상이다

등장 캐릭터 소개

천진난만한 소년

주인공

하이랜드 왕국의 카로 마을 외곽에 있는 무술도장 주인인 겐카크의 양자로 설정되어 있는 소년. 아버지가 죽은 뒤, 왕국 직속의 유니코소 소년부대의 병사로 전쟁에 참가하고 있다. 이름은 아직 정해지지 않았다

나나미

주인공과 마찬가지로 겐카크의 양녀이다. 겐카크가 죽은 뒤로는 주인공의 유일한 가족이 되었다. 아주 활발하고 호기심이 강한 말괄량이 아가씨로 손에 든 쌍절곤으로 싸운다

주인공의 절친한 친구

죠우이

지방 호족 아트레이트가의 장남으로 주인공의 소꿉친구이기도 하다. 그동안 자유스럽지 못한 생활을 해서 그런지 주인공과 함께 소년부대에 지원하여 전쟁에 참가한다

그래픽

캐릭터

흥미도

독창성

나 보고 또 동굴에 들어가라구?

초코보의 이상한 던전 2

작년 말 출시되어 의외로 엄청난 인기를 얻었던 「초코보의 이상한 던전」의 후속작이 예상보다 빨리 발표되었다. 발매된 지 아직 1년이 채 안된 시점에서 서둘러 발표된 것으로 보아 스퀘어가 이 게임으로 짭짤한 재미(?)를 보았다는 것을 짐작할 수 있다.
자! 이제 거대한 던전으로 다시 향하는 초코보와 모구리의 모험을 한 번 기대해보도록 하자.

▶제작사: 스퀘어 ▶장 르: 던전형 RPG
▶발매일: 12월 하순 예정 ▶발매가 : 미정

PLAY STATION

초코보의 영원한 고향은 동굴인가?

'모구리와 함께 여행을 계속하던 초코보는 숲을 지나 강어귀의 마을에 다다른다.'라고 하는 도입부부터 시작되는 이번 시리즈는 마을을 거점으로 근해와 산, 그리고 숲이 한 눈에 내다볼 수 있는 장소가 모험의 무대가 된다. 마을 주변에 넓은 맵이 존재하고 있으며 맵에 흩어져 있는 복수의 던전에서 모험을 하게 된다. 맵 안에는 시설과 유적인 듯한 장소가 있으며 전작에는 없었던 공원과 정원인 듯한 던전도 존재한다. 이들 던전은 하나씩 순서대로 클리어하는 것인지 아니면 던전을 자유롭게 왔다갔다할 수 있는지는 아직 알려진 바가 없다.

초코보의 배후에 있는 모구리는 같이 싸워주기라도 하는 것일까?

이번 시리즈의 전체 맵. 이곳이 초코보의 활동 무대가 된다

전작에서는 한 개의 마을과 그곳 지하의 던전만이 게임의 무대였다

다양한 형태의 던전이 존재

초코보가 새로운 모험을 펼칠 장소인 던전은 다양한 형태로 존재한다. 진짜 던전에서부터 아름다운 형태의 던전까지 그 종류는 아주 다양하다. 던전 안에는 초코보를 기다리는 강력한 적들과 발견하기 힘든 트랩이 설치되어 있다. 또한 이번에는 바깥에서의 이벤트도 발생하므로 전작에서처럼 모험이 던전으로만 국한되지 않는 듯하다.

도로 공사할 때 사용되는 철판이 깔려 있는 던전

외벽 위에 풀이 심어져 있는 던전도 있다

이것은 어떤 종류의 트랩일까? 혹시 독가스?

○이번 시리즈에서도 초코보의 공격 방법은 킥이다

이건 전작과 비슷한 진짜 던전(?)

이제까지의 던전과는 달리 분수대와 나무가 심어진 정원풍의 던전도 등장한다

초코보의 또하나의 무기, 마법 공격

발톱 공격 이외에도 초코보가 자랑하는 공격이 바로 마법 공격이다. 전작에서는 7가지의 마법이 있었지만 이번에는 이보다 많은 종류의 마법이 등장할 듯하다. 모든 마법은 FF시리즈에서도 잘 알려진 마법으로 불, 번개의 힘을 사용한다. 전작에서는 던전 안에서 입수하거나 각각의 마법책을 읽어서 사용할 수 있었지만 이번에는 다른 방법으로 마법을 사용할 지도 모른다.

지면에서 화염을 일으켜 적을 불태우는 마법인 화이어

썬더는 말 그대로 번개의 고압전류로 적을 공격하는 마법이다

야! 정말 끝내준다. 소환 마법!

이번에도 화려한 연출을 보여주는 강력한 소환 마법이 등장한다. 이번에 공개된 라무의 소환 사진을 보면 소환술에 의한 연출

이 전작 이상이라는 것을 한 눈에 알 수 있다.

하늘에 거대한 빛이 발동한다

리무가 등장한다

곧이어 하늘로 올라가는 리무

봉을 휘둘러 뇌격을 발사한다. 초코보가 옆에 있는 것이 특징

우와와~ 흑마도사 살려! 거대한 뇌격이 적들을 향해서…

뇌격이 적에게 직격했다! 전작과 마찬가지로 다수의 적에게 대미지를 준다

대미지를 입는 것과 동시에 초코보가 지면에 내려온다

더욱 화려해진 동영상 무비

이번에도 전작과 마찬가지로 화려한 동영상 무비가 제공된다. 이 동영상은 스퀘어 USA의 호놀룰루 스튜디오에서 제작되고 있다.

○곤히 자고 있는 모구리를 쳐다보고 있는 초코보. 영화를 보는 듯하다

○♬나비야 나비야♬ 던전 안에서 나비를 따라가는 초코보

○엄마야! 누가 초코보에 번개를 쳤을까?

○바하무트와 헤비모스. 옆에 있는 초코보와의 관계는?

○필로 바하무트의 화염 공격을 막는 헤비모스. 반격할 것인가?

○바하무트의 화염이 헤비모스를 공격한다

초코보와 그 외의 등장 캐릭터들

초코보

이 게임 시리즈의 영원한 주인공으로 호기심과 용기, 그리고 장기인 초코보 킥을 무기로 다시 한 번 던전으로 향하는데…

모구리

모구리는 원래 깊은 숲에서 조용히 살고 있다는 불가사의한 생물. 초코보와 함께 여행을 하고 있는 것을 보면 이 녀석도 호기심이 아주 많은 듯하다. 던전 안에서는 어떤 팀워크를 보여줄까?

뚱보 초코보

어떤 때는 짐이 되기도 하고 어떨 때는 소환수로서 등장하기도 하는 뚱보 초코보. 이번에는 어떤 역할을 가지고 등장할까?

흑마도사

이제는 초코보와 더불어 FF 시리즈를 대표하는 캐릭터라고 해도 과언이 아닐 정도로 유명해진 흑마도사. 이번에도 80번의 원거리 마법으로 초코보를 괴롭힐 것인가?

골렘

마법에 의해 생명을 부여받은 거대한 돌 인형으로 몸 전체가 돌로 되어 있기 때문에 방어력이 아주 높으며 돌 주먹(?)에 의한 타격 공격도 강력하다. 원래는 무언가를 지키기 위해서 만들어졌는데 어째서 던전에 있게 된 것일까?

고블린

의외로 FF 시리즈에서 자주 등장하는 고블린. 특수능력도 가지고 있지 않고 매번 게임 초기에 플레이어의 경험치나 늘려주는 캐릭터로서 취급되고 있다. 이번에는 과연 그 불명예를 벗어버릴 수 있을 것인가?

베이모스

전작의 던전에서도 등장했던 적 캐릭터. 유일한 무기로는 거대한 손톱밖에 갖고 있는 것이 없지만, 거대한 몸집으로 휘두르기 때문에 놀랄만한 공격력을 발휘할 수 있다

시드와 시드 탱크

원래 유능한 선생님이었다는 시드는 FF시리즈에서 비공정으로 하늘을 날아 다녔지만, 이번에는 시드 탱크를 타고 대지를 누비고 다니게 된다. 어떤 이유로 해서 초코보들과 알게 되었을 지는 모르겠지만 이 뛰어난 엔지니어를 아군으로 얻었다는 것은 그들에게 큰 도움이 될 듯하다

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

PLAY STATION

스퀘어 이제는 어드벤처까지 정복하려나?

어나더 마인드

화려한 CG게임을 주로 제작해온 스퀘어가 최초로 실사형 어드벤처 게임인 「어나더 마인드」를 발표했다. 그러나 솔직히 말해서 여자 주인공이 그다지 매력적인 캐릭터가 아니기 때문에 우리 나라(일본은 어떨 지 모르겠지만)에서 과연 큰 인기를 끌 수 있을까하는 의구심을 들게 한다.
아무튼 스퀘어가 심혈을 기울여서 만드는 어드벤처 게임이니 한 번 기대를 해보기로 하자.

▶제작사: 스퀘어 ▶장 르: 어드벤처
▶발매일: 98년 가을 예정 ▶발매가 : 미정

스퀘어 최초의 실사형 어드벤처

「어나더 마인드」는 스퀘어가 최초로 시도하는 실사형 어드벤처 게임으로 플레이어는 주인공이 아닌 그녀의 의식 안에 있는 '그 누군가'가 된다. 그러므로 플레이어는 주인공을 직접 조정하는 것이 아닌, 그녀와의 대화를 통해 협력해나가면서 게임을 진행해 나가는 것이다. 그러나 이 게임은 이중 인격자를 소재로 한 게임은 결코 아니다.

'마쯔시다 메구미'라는 유명 탤런트가 주연을 맡았다는데 어째 좀…

주인공의 이름은 하야마 히토미(엽산동(葉山瞳))

주인공의 의식 안에 또다른 의식이…

주인공 하야마 히토미는 17살의 여고생이다. 어느 날 그녀의 의식 안에 '다른 인격'이 자리잡았다. '당신은 누구지?' 그러나 주인공은 의식 안에 있는 '그 누군가'를 내쫓지 않고 공존을 시작하게 되었다. 그러나 '그 누군가'는 많은 문제와 사건을 일으키는 원인이 되어 두 사람이 협력해서 이러한 난관을 헤쳐나가지 않으면 안된다.

이 수술도구들은 주인공과 어떤 관련이 있을까?

게임 화면은 이렇게 구성된다!

① 텍스트 표시
음성만으로는 듣지 못하는 경우도 있기 때문에 동영상 이외의 대사는 텍스트로 동시에 표시된다.

② 배경은 정지화면
배경은 정지화면으로 동영상보다 화질이 훨씬 좋다. 흥미를 끄는 장소를 클릭하는 것도 가능할 지도 모른다

③ 표정의 다양한 변화
주인공의 얼굴을 표시한다. 희노애락을 표현하는 표정이 변화한다. 정지된 화면이 아니며 평상시에도 계속 미세하게 움직인다.

④ 장소나 시간을 표시
현재의 장소나 시간을 표시해준다. 다만, 실시간이 아니기 때문에 시간 제한 같은 것은 없다.

다이얼로그 시스템을 채택

이 게임은 다른 어드벤처 게임에서는 볼 수 없었던 '다이얼로그 시스템'이라고 하는 새로운 시스템을 채택했다. 다이얼로그 시스템은 플레이어와 주인공의 직접 대화를 실행하기 위한 시스템이다. 플레이어는 준비된 말을 조합해나가는 것으로 '자신이 하고싶은 말'에 가장 가까운 문장을 만들 수 있다. 또한, 그 문장의 내용에 따라서 주인공의 반응이 다양하게 변하기 때문에 마치 실제로 주인공과 대화를 나누는 듯한 느낌을 준다.

우선은 서술어를 선택한다. 화면에 각각 의미가 다른 3가지의 선택문이 나타난다

서술어를 선택하면 의문문이나 부정문 등으로 그 활용을 변화시킬 수 있다

서술어와 마찬가지로 3가지의 인칭 대명사가 나온다. 이중에서 하나를 선택

주인공에게 말을 건다. 기본적으로 플레이어의 존재는 주인공만이 인식할 수 있다

마지막으로 목적어를 선택하면 플레이어가 하고 싶은 말이 문장으로 완성된다

そうだね。
サービスエリアに寄るように勧もう。

플레이어의 의견에 따르는 주인공. 이 반응의 변화는 아주 다양하게 나타난다

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

PLAY STATION

FFⅦ의 초코보 레이싱이 결코 아니에요!

초코보 레이싱 -환계로의 로드-

FF의 세계를 뛰쳐나와 던전으로 들어갔던 초코보가 이번에는 레이싱 게임에 참가한다. 초코보 뿐만 아니라 그의 친구(?)인 모구리와 뚱보 초코보 등도 각자 자신이 자랑하는 승차물을 몰고 레이스의 세계에 뛰어든다. 자! 이제 초코보와 함께 환상세계로의 레이싱을 펼쳐 보자!

チョコボレーシング 幻界へのロード

▶제작사: 스퀘어 ▶장 르: 레이싱
▶발매일: 99년 봄 예정 ▶발매가: 미정

스퀘어 최초의 본격 레이싱 게임(?)

「FF」시리즈의 마스코트로 인기를 한몸에 받고 있는 초코보가 레이스 게임으로 등장한다. 스피드와 드리프트감 등 레이스 본래의 재미 뿐만 아니라, 상대방과의 경주에서 "마법" 공격이나 "어빌리티"를 사용하는 전략적인 면을 즐길 수 있다.

초코보들의 승차물을 다루는 정비공의 이름은 시드. 승차물을 파워업시켜주는 역할을 하는 인물이다○

○스토리 모드의 한 장면. 이 외에도 그랑프리 모드, 릴레이 모드 등이 있다

마법과 어빌리티가 난무하는 레이스

상대방을 따돌리고 레이스를 유리하게 진행하기 위한 수단으로 "마법"과 "어빌리티"를 사용할 수 있다. "마법"은 마석을 모으는 것으로 사용할 수 있는 것으로 보인다. 과연 어떤 마법이 등장할까? "어빌리티"는 잘 알고 있겠지만 캐릭터가 지니고 있는 특수능력이다. 이 능력과 아이템 등을 사용하여 흥미진진하면서도 환상적인 코스 위에서 레이스를 펼친다

재미있고 다양한 모드가 제공

CPU나 친구들을 상대로 6명이 포인트를 경쟁하는 "GP 모드" 흥미진진한 이야기를 즐기면서 레이스를 펼치는 "스토리 모드", 많은 플레이어가 이어서 경주를 하는 "릴레이 모드" 등 재미있고 다양한 모드가 제공된다.

등장 캐릭터와 그들의 승차물

이름: 초코보
승차물: 제트 블레이드 CR
초코보는 자신의 자랑인 다리를 살려서 제트 블레이드를 신고 레이스에 참가한다. 초코보라고 하면 종종걸음으로 뛰는 모습이 떠오르지만, 제트 블레이드는 넘어지기 쉬운 승차물이라서 어쩐지…

이름: 고렘
승차물: 로콜더-V8
거대한 고렘은 어떠한 길이라도 거침없이 달릴 수 있는 로콜더-V8로 레이스에 참가한다. 중량급에다가 사륜 차량이라서 보다 안정적이지 않을까?

이름: 모구리
승차물: 모구스루-R2
「초코보의 이상한 던전」에서는 초코보를 타고(?) 다녔던 모구리의 승차물은 이륜 모구스루-R2다

이름: 뚱보 초코보
승차물: DEV 트라이 싱글
왠지 움직임이 둔할 것 같은 뚱보 초코보지만, 레이스에서는 삼륜 승차물로 등장한다

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

비디오 클립을 만들어 볼까나?

그레이트 히트

「버스트 어 무브」와 같은 색다른 소재의 게임을 출시해온 에닉스가 이번에도 색다른 소재를 바탕으로 한 사운드 이미지네이션 게임 「그레이트 히트」를 발표했다. 술에 취한 듯한 이상한 세계에서 비디오 클립을 제작한다는 내용을 가진 이 게임은 「버스트 어 무브」에 이어 게이머들에게 신선한 재미를 더해줄 것으로 보인다.

▶제작사: 에닉스	▶장 르: 사운드 이미지네이션
▶발매일: 가을 예정	▶발매가 : 미정

PLAY STATION

버스트 어 무브에 이은 에닉스의 새로운 시도작

「그레이트 히트」는 획기적인 시도로 게임계에 큰 영향을 끼쳤던 「버스트 어 무브」에 이은 음악 게임 제 2탄이다. 액션성이 강했던 전작과는 달리 시뮬레이션적인 성격이 강해진 것이 특징이다. 이번 시리즈의 소재는 비디오 클립으로 플레이어가 뛰어난 비디오 클립을 만들어 인기를 얻는 것이 게임의 목적이다.

주인공이 사는 세계는 마치 술에 취한 듯한 분위기를 보여준다

탤런트나 소재를 찾기 위해서 돌아다녀야 하는 거리도 환상적(?)이다

캐릭터도 귀여운 여자에서부터 약간 맛이 간 듯한 사람까지 다양하다

얼떨결에 비디오 클리버가 된 주인공

주인공은 신인 비디오 클리버로 아직은 아르바이트 신분이다. 그러던 어느 날, 아르바이트하는 곳의 클립부문 멤버가 모두 식중독에 걸려 버리는 사건이 일어난다. 이들 이외에는 다른 스탭이 아무도 없는 상황에서 주인공이 대타로 급히 선택된다. 자! 이제 주인공은 어떤 활약상을 보여줄 것인가?

만들고 싶은 비디오에 맞는 탤런트를 사용해서 자신만의 오리지널 영상을 만든다

카메라 워크나 화면의 효과는 생각하는 대로! 플레이어의 센스가 필요하다

아이돌 스타 죠이가 기타를 치면서 귀엽게 춤을 춘다

비디오 클립은 바로 우리가 만든다!

피아

노이즈 시티에서 엄청난 인기를 끌고 있는 아이돌이자 천재 댄서이다. 주인공 치프스가 동경하고 있는 여자다

봅 치프스

이 게임의 주인공. 약간 이상하게 생겼지만 화제의 신인 비디오 클리버다. 고양이 귀와 선글라스가 그의 포인트

뛰어난 비디오 클립을 만드는 것은 플레이어의 책임

플레이어의 임무는 비디오 클립을 만들어서 보수를 받고, 그 돈으로 기자재를 모아 다시 비디오 클립을 만드는 것이다. 평판이 좋아서 큰 인기를 얻으면 많은 개런티를 얻지만, 작품이 별로일 경우는 당연히 개런티가 낮아지게 된다. 또한 이 게임은 시나리오 형식으로 진행되므로 시나리오마다 정해진 '문제'를 클리어해야 한다(예를 들어, '비디오 클립에 라이트를 사용하시오' 등의 주문). 이러한 문제를 해결하면 그 후로는 플레이어의 자유이며, 이렇게 문제를 클리어한 비디오 클립은 1단계 높은 평가를 받아 대리점으로 팔려 나간다.

여러 거리를 돌아다니면서 탤런트 요청이나 비디오의 배경, 효과 등의 제작 소재를 찾는다

제작에 돌입! 카메라의 움직임이나 효과를 지정한다

비디오 클립 작업 단순한 조작으로 뛰어난 비디오 클립을 만들 수 있는 것이 이 게임의 장점!

비디오 클립이란?

비디오 클립이라고 하는 것은 난폭(?)한 음악과 영상을 융합시켜서 작성하는 짧은 영상이라고 생각하면 된다. 흔히 뮤지션의 프로모션(선전) 등에 이용되는 경우가 많다. 곡의 이미지를 연출 아티스트(탤런트)의 이미지를 영상화하는 등 방향성도 다채롭다.

영상 분할도 비디오 클립에서 자주 사용하는 방법이다

그래픽

캐릭터

흥미도

독창성

이번에도 또 기억상실증 환자냐?

삼파기타

「삼파기타」는 「더블 캐스트」, 「계절을 안고서」에 이은 SCEI의 세 번째 야루도라(やるどら)어드벤처 시리즈로 전작들과는 완전히 다른 분위기의 시나리오로 전개된다. 이 게임의 캐릭터 원안은 「공각기동대」로 유명한 시로무 마사무가 맡아 게임에 대한 흥미를 더해주고 있다.

▶제작사: SCEI ▶장 르: 어드벤처
▶발매일: 10월 예정 ▶발매가 : 미정

SCEI의 만드는 드라마 세 번째 시리즈

비오는 골목에서의 만남

차갑게 비가 내리던 밤, 집으로 돌아가던 주인공은 순찰차가 역 주위에 있는 것을 본다. '어떤 사건이 발생한 것일까'라고 생각하면서 그곳을 지나가던 주인공은 술집 골목 안에서 어떤 소리를 듣는다. 그곳으로 간 주인공은 갈색의 피부에 커다란 눈을 가진 필리핀 소녀를 발견한다. 그녀의 이름은 마리아. 주인공은 상처를 입은 그녀를 업고 자신의 집으로 데려온다. 역 앞의 사건과 그녀는 어떤 관계가 있을까?

이니~ 순찰차가! 무슨 사건이 일어났을까?

마리아라고 하는 필리핀 소녀를 발견한 주인공

주인공은 마리아를 자신의 집으로 데려가는데…

주인공과 동거를 시작하는 마리아. 그러나…

자신의 이름 이외에는 아무 것도 기억하지 못하는 마리아. 처음에는 두려워하던 마리아는 점차 웃음을 되찾는다. 주인공은 마리아와 동거를 하게 되지만, 이 평화는 그리 오래가지 못한다. 갑자기 폭력단의 남자들이 주인공의 집에 쳐들어 와서 그녀에게 폭력을 휘두르기 시작한다. 마리아의 과거에는 도대체 무엇이….

주인공과 동거하면서 웃음을 되찾기 시작하는 마리아

집에 들이닥친 폭력단들이 마리아를 마구 폭행한다

마리아의 과거를 알고 있는 정체불명의남자

마리아와 같은 갈색의 피부를 가진 이 남자는 그녀의 과거를 알고 있는 듯하다. 그리고 그것이 원인일까? 어떤 조직이 그의 목숨을 노리고 있다. 마리아를 폭행한 남자들과 이 조직과는 어떤 관련이 있는 것일까?

이 남자가 쫓기는 이유는 무엇일까?

빌딩에 침입한 게릴라. 그들의 목적은?

주인공이 살고 있는 거리에 무장을 한 게릴라 복장의 무리가 침입해서 빌딩을 폭파시킨다. 그들이 빌딩을 폭파한 목적은 도대체 무엇일까? 또한 마리아와는 어떤 관계가…

게릴라 복장을 한 무리가 빌딩에 침입한다

그들이 던진 수류탄에 화염에 싸이는 빌딩

등장 캐릭터 소개

주인공

플레이어의 분신이 되어 드라마를 진행하는 남자. 어디에나 있는 평범한 남자를 이미지로 해서 그려진 듯 하다

마리아

이 게임의주인공. 이름 이외에는 아무런 기억이 없다. 그녀가 일본에 온 이유와 그 존재의 수수께끼가 이번 이야기의 열쇠가된다.

삼파키타 (Sampaguita)란?

'삼파기타'란 필리핀의 나라꽃으로 은방울꽃처럼 작은 흰 꽃을 피운다. 향기가 아주 좋아서 꽃목걸이로 만든다. 길거리의 아이들이 이것을 관광객들에게 판다.

마리아는 어릴 적에 삼파기타를 파는 거리의 아이였다

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

마법력을 다시 찾으려는 리나 일행의 모험

슬레이어즈 완다호~

등장한 지 몇 년이 지났음에도 불구하고 지금도 수많은 팬들을 확보하고 있는 슬레이어즈가 「슬레이어즈 완다호~」라는 이름의 RPG 게임으로 다시 등장한다. 전작과는 달리 주인공인 리나 일행이 직접 필드를 돌아다니는 방식으로 바뀌었으며 전투 신에서는 조그만한 캐릭터가 아닌 팔등신의 폴리곤 캐릭터(왠지 FFⅦ을 보는 듯한 느낌이!)가 등장한다.

▶제작사: 반프레스토 ▶장 르: RPG
▶발매일: 9월23일 ▶발매가 : 6,800엔

이번에는 반프레스토의 슬레이어즈다!

세계에 가득 차있던 마법력이 어느 날 갑자기 극도로 약화되어 버렸다. 이렇게 마법력이 약해지자, 천재 마도사 리나 인버스 역시 힘을 사용하지 못하게 되었다.

이 '마법력 소실사건'이 발생하는 것과 동시에 '봉인석'이라는 물질이 발견되었다. 마도사 협회의 분석에 의하면 봉인석의 내부에 마법이 내재되어 있으며 이 봉인석을 파괴하면 내부에 축적되어 있던 마법력이 방출하여 마법력이 회복된다는 사실을 알게 되었다. 이에 마도사 협회에서는 사건 발생의 원인 규명과 봉인석의 탐색을 리나 일행에게 의뢰한다. 그리하여 완다호 세계를 구하기 위한 리나 일행의 모험이 시작되는데….

마도사 협회에서 분석해 본 결과, 이것 때문에 마법을 사용할 수 없게 되었음을 알게 된다

리나의 자랑인 드래곤 슬레이브가 발동되지 않다니! 마법력이 이상해졌나?

가우리의 빛의 검도 힘을 잃고 애물단지(?)된다

갑자기 나타난 괴물의 머리에 박혀 있는 봉인석. 리나 일행은 이 괴물을 마도사 협회에 가져간다

다양한 액션과 입체적인 전투 신이 펼쳐진다!

이 게임은 필드와 전투 화면이 모두 폴리곤으로 그려져 있다. 필드를 걸어다닐 때는 조그만한 캐릭터로 등장하여 전투 신에서는 사실적인 8등신으로 그려진다. 전투에서는 검과 같은 무기나 아이템은 물론 약 50종류에 이르는 마법을 사용하여 싸우게 된다. 강력한 마법이나 필살기 등을 사용할 때에는 카메라 앵글이 회전하면 시점이 변화하는데, 이로 인해서 입체적인 전투를 벌일 수 있다.

필드나 던전에서는 조그만한 캐릭터로 등장!

전투 신에서는 팔등신의 캐릭터가 등장

대화는 이런 화면으로 나온다

3가지의 새로운 시스템

이 게임의 특징으로는 새로운 3가지의 시스템이 추가되었다는 점이다. 이들 시스템은 전투에서 뿐만 아니라, 게임을 진행하는 중에도 큰 영향을 끼친다. 각각의 시스템 내용은 깊이가 있지만 시스템 자체는 복잡하지 않기 때문에 RPG 초보자라도 가볍게 플레이할 수 있다.

봉인석 시스템

경험치와는 별도로 모험 중에 발견한 봉인석을 파괴하면 마법 패러미터가 상승하는 시스템이다. 파괴한 봉인석의 개수가 많을수록 상승도가 커지며 파괴한 봉인석의 속성이 '불'일 경우에는 불 마법의 능력이 상승한다.

봉인석은 적과의 전투, 이벤트 혹은 이상한 장소를 찾으면 발견할 수 있다

기혐 시스템

전투 시의 공격력에 관련된 시스템이다. 캐릭터들에게는 11종류의 기혐이 있는데, 이것은 적으로부터 큰 대미지를 받거나 공격을 명중시키면 크리티컬의 확률에 영향을 줘서 게이지가 최대가 되면 다른 캐릭터와 초강력 컴비네이션 기를 사용할 수 있게 된다.

두 사람의 컴비네이션 기가 발동하여 적에게 큰 대미지를 준다

마법도구 생성 시스템

봉인석은 각기 땅, 물, 불, 바람, 백, 흑 6가지의 속성을 가지고 있다. 이것을 3개씩 조합하면 그 속성에 따라서 56종류의 마법 아이템이 만들어진다. 이중에서 절반 이상은 거리의 상점에서 팔고 있는 귀중한 아이템이다.

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

전작과 마찬가지로 다수의 애니메이션 탑재

게임의 메인 그래픽은 폴리곤으로 되어 있지만, 이 게임에는 전작과 마찬가지로 높은 퀄리티를 자랑하는 수많은 애니메이션이 준비되어 있다.

PLAY STATION

과거 · 현재 · 미래를 초월한다

엑소더스 길티

「엑소더스 길티」는「에바 버스트」와「유노」 등의 참신한 게임을 제작해온 칸노히로 유키씨의 최신 어드벤처 게임이다. '멀티타임 서핑 시스템'을 채택하여 과거 · 현재 · 미래의 3가지 세계에서 일어나는 이야기를 마치 TV 채널을 돌리는 것처럼 진행할 수 있다는 특징을 가지고 있다.

▶제작사: 이마디오 ▶장 르: 어드벤처
▶발매일: 겨울 예정 ▶발매가 : 미정

멀티타임 서핑 시스템을 채택한 신감각 어드벤처

과거론, 소녀 윌을 찾는 모험을 떠나는 아레스

기원전 1200년경, 어느 날, 신에게 봉사하는 4명의 신관이 '신의 의지'라고 칭하고 사람들을 탄압하기 시작한다. 한편, 신관의 명령을 거역하다가 중상을 입은 마사의 의뢰를 받은 대지의 검사 아레스는 '신의 노래'의 칭호를 가진 소녀 '윌'을 찾기 위한 여행을 떠난다.

주인공 아레스는 윌을 찾기 위해 남쪽 군락 '프렌이크'로 떠난다

○조용히 자신의 운명을 말하는 윌

아레스
과거론의 주인공으로 '대지의 검사'라고 불린다.

윌
윌이크의 남쪽 군락 '프렌이크'에 살고 있는 소녀로 신의 노래라는 칭호를 가지고 있다

마사
윌이크의 장으로 아레스를 길러준 부모다. 신관의 명령을 거역하다가 중상을 입는다

프레어
4명의 신관 중의 한 명. 신의 사신을 사칭하여 사람들을 통제

현대론, 발굴조사단 VS 트래저 헌터

서기 2000년, 학생이면서 그 뒤로는 트래저 헌터(보물 사냥꾼)로 이름을 날리고 있는 소년 카스미. 어느 날, 친구의 발굴 조사에 참가하여 사라진 '모제의 십일계목'을 찾고 있었다. 하지만, 사실 그는 모제의 십일계목을 찾는 것이 아닌 다른 목적을 가지고 있었으니….

조사단을 지휘하는 레이나와 유적지 내부의 벽화에 대한 이야기를 나누는 카스미

카스미
현대론의 주인공으로 뛰어난 트래저 헌터이다

아이
레이나의 동생. 레이나의 발굴조사를 도와주기 위해서 현지에 왔다

레이나
아이의 누나. 이번 발굴조사의 책임자이다

미래론, '윌의 키'와 왕위를 둘러싼 전쟁

지구력 821년(서가 13800년), 온실의 꽃처럼 길러진 소녀 '스이'는 18살의 생일날에 자신을 길러준 어머니로부터 자신이 왕가 최후의 계승자라는 말을 듣는다. 하지만 마검사 자잔이 일으킨 쿠데타에 의해 왕위와 함께 그녀가 가진 윌의 키를 도둑맞았다는데….

스이와 그녀의 호위를 담당한 라라이라, 그들의 관계는…

스이
미래론의 주인공으로 최후의 왕녀로 왕가의 몰락으로 자신의 신분을 모른 채 살아왔다

라라이라
왠지 냉정한 인상을 풍기는 여성 무사. 스이의 호위를 맡고 있다

평가 항목
그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

COMING SOON...

어드벤처
■휴먼 ■9월 예정 ■미정

어신락소녀탐정단
이 게임은 상당한 추리력을 필요로 하는 추리 어드벤처로 3명의 소녀와 1명의 소년으로 구성된 "어신락소녀탐정단"이 엽기적인 범죄들을 수사하면서 그 범죄의 배후에 숨어있는 수수께끼의 괴인을 잡는다는 내용으로 구성되어 있다.

시뮬레이션 RPG
■코에이 ■9월 23일 ■6,800엔

오다 노부나가전
이 게임은 플레이어가 일본 전국시대의 영웅 오다 노부나가가 되어 수많은 전투를 치르면서 결국에는 천하통일을 이룩한다는 내용의 시뮬레이션 RPG게임이다. 역사적인 사실에 입각한 이벤트와 200명 이상의 등장 캐릭터의 상세한 데이터가 제공된다.

시뮬레이션
■메디아웍스 ■10월 22일 ■5,800엔

별의 언덕학원이야기 학원제
학원제의 성공과 여자아이와의 사랑이라는 두 가지 목적을 달성해야 하는 시뮬레이션 게임이다. 플레이어는 한 달 전에 이 학교로 전학 온 학생이 되어 한 달 동안의 학원제 준비기간동안에 마음에 드는 여자아이와 사랑을 이루어야 한다.

■마이니치 커뮤니케이션 ■9월 3일 ■6,800엔

미스틱 마인드 -흔들리는 생각-
이 게임은 남자나 여자 중 어느 쪽의 주인공으로도 플레이할 수 있는 연애 시뮬레이션 게임이다. 남자 주인공이 되면 기숙사에 들어온 첫날에 누군가가 마중을 와주는 때부터, 여자 주인공이 되면 홈을 향해서 가는 때부터 게임이 시작된다.

■팩인 소프트 ■9월 예정 ■5,800엔

파일럿이 되자!
비행기 조작을 기본부터 가르쳐 주는 플라이트 시뮬레이터가 플스용으로 등장한다. 항공공학을 적용시켜서 기체의 동작이나 특성 등이 아주 사실적이며 4단계로 나뉘어진 교정에는 각각 4~5개의 비행 관련 과목이 준비되어 있다.

스포츠
■허드슨 ■9월 예정 ■5,800엔

파워리그
최초의 시리즈가 발표된 이래로, 지금까지 11개의 시리즈로 등장한 바 있는 야구 게임이 플스용으로 등장한다. N64용으로 발매된 전작과 마찬가지로 선수들과 구장을 폴리곤으로 표현하였으며 팔등신인 선수들의 크기에 맞춰서 구장의 크기도 넓게 표현된 것이 특징이다.

액션
■반다이 ■9월 예정 ■5,800엔

스핀 테일
서구에서는 "GEX"라는 이름으로 잘 알려진 액션 게임이 플스용으로 등장한다. 플레이어는 도마뱀 "레노"를 조작하여 TV 브라운관 안의 악당을 퇴치해야 한다. 화면 안에서 360도의 자유로운 회전이 가능하며 꼬리와 혀에 의한 다양한 액션을 즐길 수 있다.

■BPS ■98년 여름 예정 ■5,800엔

스타워즈 - 마스터즈 오브 테라스 카시 -
영원한 명작 SF시리즈 「스타워즈」가 플스용 대전액션게임으로 등장한다. 서구에서는 이미 출시된 바 있는 이 게임에서는 루크 스카이 워커를 비롯한 레이어 공주, 한 솔로, 등의 영화 오리지널 캐릭터와 본 게임의 주인공인 아덴 린 등 8명의 캐릭터가 치열한 대결을 벌이게 된다

레이싱
■일렉트로닉 아츠·스퀘어 ■9월 예정 ■5,800엔

오버 드라이빙 3
PC용으로는 「니드 포 스피드」이라는 이름으로 잘 알려진 레이싱 게임의 제 3탄이 플스용으로 등장한다. 이번 시리즈에 새로이 추가된 "폴리스 체이스" 모드에서는 추격하는 패트롤카를 조작하면서 상대방과 레이스를 펼치게 된다.

■아틀라스 ■9월 17일 ■5,800엔

상MAX 2
이 게임은 레이싱 게임「상(峠: 고개, 언덕)MAX」의 후속작으로 45대 이상의 자동차가 등장하는 이외에, 시가지, 서킷트, 다트 등의 코스가 준비되어 있다. 자동차 내부의 운전자의 모습을 볼 수 있다는 특징이 있다.

ETC
■캡콤 ■미정 ■5,800엔

캡콤 제너레이션 제 3집 -여기에서 역사가 시작된다-
캡콤의 고전 아케이드 게임들을 수록한 「캡콤 제너레이션」 제 3탄으로 「발가스」, 「손손」, 「에그제트 에그제트」의 3가지 슈팅 게임과 액션 게임 「히게마루」가 수록되어 있다.

■타카라 ■9월 23일 ■5,800엔

DX억만장자 게임 2
부동산과 주식으로 재산을 늘려서 억만장자가 되는 것이 목적인 보드 게임의 제 2탄으로 전작과 비교했을 때, 맵이나 연출이 향상되었을 뿐만 아니라, 미니 게임만을 즐길 수 있는 모드도 새롭게 추가되었다.

CHEAT CODES FOR PS USER

XI[sái]

벽지의 획득 조건

옵션의 "XI 갤러리"에 전시되어 있는 15장의 그림은 게임 중에 있는 조건을 만족시켜서 입수할 수 있다. 이 그림은 게임 중에 벽지로 사용할 수 있지만, 이 벽지의 획득 조건은 아래의 표와 같다.

가능한 한 많은 벽지를 모아서 자신이 좋아하는 벽지로 플레이해 보자!

위치	획득 조건
1~10	배틀 모드에서 문제를 10개 클리어할 때마다 벽지를 1장 입수
11	트라이얼 모드, 엔드레스(Endless:무한대)의 스코어로 랭킹을 바꿈
12	트라이얼 모드, 엔드레스의 레벨로 랭킹을 바꿈
13	트라이얼 모드, 타임 리미티드의 스코어로 랭킹을 바꿈
14	트라이얼 모드, 타임 리미티드의 최대 체인수로 랭킹을 바꿈
15	트라이얼 모드, 타임 리미티드의 최대 체인수로 스코어를 바꿈

리얼바우트 아랑전설 스페셜 도미네이티드 마인드

나이트메어·기스 등장

싱글 모드의 숨은 패러미터인 파이팅 포인트의 합계가 380에 도달하면 2~8번째 대전 사이에 기스와의 대전이 이루어진다. 이 파이팅 포인트는 라운드 클리어 후의 파이팅 레벨에 의해서 결정된다. 라운드 클리어 시의 득점과 상대방을 KO시킬 때까지 걸리는 시간이 교차되는 시점이 해당 파이팅 레벨이 된다. 또한, 클리어 후에 표시되는 파이터 랭킹도 파이팅 포인트의 합계에서 결정된다.

높은 파이팅 레벨을 얻으면

기스가 등장한다

● 파이팅 레벨 획득 조건

	3000점미만	3000점대	4000점대	5000점대
15초이내	AAA	S	S	S
20초이내	AA	AAA	S	S
25초이내	AA	AA	AAA	S
30초이내	A	AA	AA	AAA
35초이내	B	A	AA	AA
40초이내	C	B	A	AA
45초이내	C	C	B	A
50초이내	C	C	C	B
55초이내	C	C	C	C
56초이상	C	C	C	C
엑스트라 시간 종료	C	C	C	C
	6000점대	7000점대	8000점대	9000점이상
15초이내	SS	SS	SSS	SSS
20초이내	S	SS	SS	SSS
25초이내	S	S	SS	SS
30초이내	S	S	S	SS
35초이내	AAA	AAA	S	S
40초이내	AA	AA	AAA	S
45초이내	A	A	AA	AAA
50초이내	B	B	A	AA
55초이내	C	C	B	A
56초이상	C	C	C	B
엑스트라 시간 종료	C	C	C	C

● 레벨마다의 파이팅 포인트

파이팅 레벨	SSS	SS	S	AAA	AA	A	B	C
파이팅 포인트	53	45	33	25	17	12	9	5

코로니 워즈

특수 패스워드

옵션의 패스워드 입력 화면에서 다음과 같은 패스워드를 입력하면 여러 가지 효과를 얻을 수 있다. 이 패스워드를 입력했을 때, 화면 오른쪽 위에 「Accept」가 표시되면 입력이 성공한 것이다.

○패스워드 화면에서 대소문자를 틀리지 않도록 주의하면서 패스워드를 입력한다

패스워드를 입력하면 「Level Password」 아래에 그 효과가 영어로 표시된다○

패스워드	효과
Hestas × Retort	무적
Memo × X33RTY	서브 웨폰의 무제한 사용
Command × Jeffer	미션 선택 가능
Tranquillex	메인 웨폰의 과열이 없어짐
All × cheats × off	모든 효과 해제

소우카이이기

클리어 후의 오마케

게임을 클리어한 후, 「재록(再錄)」으로 클리어 데이터를 사용하고 플레이를 시작하면, 게임을 처음부터 시작하는 것과는 관계없이 모든 스테이지를 선택할 수 있게 된다. 게다가, 처음 플레이에서는 결코 사용할 수 없었던 사에가미 야토를 비롯한 그 이외의 모든 캐릭터를 사용할 수 있다.

모든 스테이지를 선택할 수 있게 되었다

모집중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프전수 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 법경B/D 5층 게임챔프 PS비법 담당자 앞

PLAY STATION

PS 아가동산

지난 달은 하늘이 너무나도 파랬습니다. 밖에 나가고 싶다는 기분이 절로 나올 정도로 말이죠. 또한 지난 달은 가히 '플스 체험판'의 달이라고 할 수 있을 정도로 체험판이 많이 나왔습니다(「FFⅧ」,「에어가이츠」, 어나더 마인드(이건 체험판이라고 볼 수는 없지만),「메탈기어 솔리드」). 그 바람에 일이 더 많아지는 했지만 아무튼 플스에 이렇게 재미있는 게임이 많이 등장한다는 사실에 뿌듯함(?)을 느낄 수 있었습니다.

불후의 명작 게임을 만들고싶다네!

To 아가박

안녕하신가. 아가동산의 JJANG아가박.

본인은 농구와 게임을 밥보다 좋아하는 전주라는 고을에 살고 있는 성은 손이요, 이름은 용상이라 하는 과거를 앞둔 학생이라네. 자네에게 이렇게 글을 쓰는 이유는 요즘 들어 심각한 고민에 빠졌기 때문이네. 자네도 알다시피 과거가 앞으로 127일 남았네. 얼마 남지 않은 시간동안 내가 갈 대학을 찾는게 지금 내가 하고 있는 것이네. 나에게는 한 가지 소박한 꿈이 있다네. FF시리즈와 같은 불후의 명작을 내 손으로 만드는 것이네. 그래서 대학 선택시 게임 개발과가 있는 곳을 지원하려고 찾아보니, 이럴 수가 한국에는 단 1개 대학에만 있을 뿐이네. 그것도 금남의 지역인 ××여대에. 이에 나는 황당함을 느끼고 자네에게 도움을 청하는 바이네. 어떻게 해야할 지 제발 좀 가르쳐 주게. 그럼 이만 글을 줄이겠네 몸 건강하게

다음에 한번 들름세

P.S: 꼭 좀 도와주시게나 나의 일생이 걸린 일이네….

이 글을 누가 보면 자네하고 내가 죽마고우(竹馬故友)이거나 혹은 내가 자네의 손아랫사람인줄 알겠네 그려. 그건 그렇고 자네의 고민은 앞으로의 진로 때문에 그러한 FF 시리즈와 같은 불후의 명작을 자네 손으로 만들고 싶다고 했는데 그건 비디오 게임을 뜻하는 것인가, 아니면 PC게임을 뜻하는 것인가? 만일 비디오 게임이라고 한다면 우리 나라에서 배우기보다는 일본의 게임 스쿨에 가서 배우는 편이 최선의 방법이라네. 물론 일본어를 잘 해야 하고 수업료 이외에도 엄청난 물가를 감당해야 하지만 이러한 문제를 극복하면서 의욕을 가지고 열심히 공부한다면 그래도 FF 시리즈 능가할 수 있는 게임을 만들 수 있을 걸세.

PC게임이라고 하면 우리 나라에 있는 게임 스쿨에서 배워도 무방할 걸세. 더 자세한 것을 가르쳐 주고 싶지만 지면 관계로 이만 줄이네. 도움이 되었길 바라네.

나 일어 시험 100점 먹었다!

김정민군의 글은 별다른 내용이 없어서 싣지 않고 그림만 수록했습니다. 참! 일어 시험에서 일어 잘하는 애를 제치고 100점을 받으신 것 정말 축하드립니다(혹시 게임에 나오는 단어나 문장만 나온 건 아닌가요? 농담~). 다음에는 더욱 열심히 공부해서 120점(?)을 받으세요.

Bye Bye My PS

안녕하신지요? 저는 제 보물 1호를 잃어버린 것에 대해 알려드리죠. 저희 집에서는 강아지 한 마리가 있습니다. 하루는 제가 PS를 하고 난 후, 치우기가 귀찮아서 그냥 놓고 낮잠을 자고 난 후, 일어나 나의 보물 PS를 본 순간, 내 몸에는 1000볼트 전기가 흐르면서 몸이 굳을 수밖에 없었습니다. PS위에는 강아지의 응가와 쉬(오줌)가 있는 것이 아닙니까? 그래서 저는 강아지하고 놀지 않았습니다. 그후 저에게 기회가 생겼습니다. 시험을 잘 보면 어머니께서 PS를 사주신다고 하였습니다. "이건 하늘이 살아 계시다" 이렇게 생각하고 열심히 공부했지만 강아지가 책을 찢어 씹어 놓는 바람에 PS가 날아가 버렸습니다. 그래서 이제는 강아지만 보면 막 때려주고 싶습니다. 그전에 망가졌던 PS 무덤을 만들고 앞에 비석도 세워줬어요. 그 비석에는 Bye ByePS라고 써 있습니다. 흑흑~

이번에도 지난 번처럼 강아지가 문제를 일으키네요. 아마 강아지가 PS를 변기로 생각했나 보죠(뚜껑이 둥글고 열리니까) 그런데 플스 어떤 부위에 응가하고 쉬를 싸놓았는지는 모르겠지만 잘 닦으면(?) 고칠 수도 있을 것 같은데요(하긴 뚜껑이 열려진 상태에서 그 안에다 쌌다고 하면 그건 고치기가 불가능할 수 있겠지만…). 플스를 묻어줬다고 했는데 차라리 용산 게임점에 가지고 가서 중고로 팔면 다음에 플스를 살 때 적지 않아 도움이 될텐데….

으악~ 플스 살려고 모은 돈이 반이나 없어졌다!

Iam a boy!

김태훈

TEL 405-9822

아가박님께

안녕하세요! 전 PS를 사기 위해 허리띠를 졸라맨 김태훈이라고 합니다. 제가 아가동산에 글을 올리게 된 이유는 우리 집에 사는 무서운 사촌 누나 때문입니다. 그럼 본론으로 들어가죠! 저는 매일 친구 집에 놀러 다녔습니다. 왜냐하면, 그 친구가 컴퓨터를 가지고 있었거든요. 저는 친구 집에서 처음으로 전략 시뮬레이션이란 장르를 맛보았습니다. 그 때문에 매일 가구요! 특히 '에이지 오브 엠파이어'는 정말 재미있어요. 그 화려한 그래픽, 치밀한 구성….

앗! 잠시 딴 길로 빠졌군요. 그런데 매일 친구 집에 다니다 보니 어느새 차비가 아깝다는 생각이 들었습니다. 그래서 친구에게 비디오 게임기에 대한 이야기를 들은 후, PS를 사기로 결정했어요. 왜냐하면 저희 집에 슈퍼컴보이가 있거든요(이유가 되나?)

하여튼 저는 돈을 모으기 위해 학교를 걸어다녀 무려 10만원을 모았습니다. 전 돈을 잃어버리지 않기 위해 시계 뒷면 건전지 넣는 곳에 돈을 숨겼습니다. 그리고 다음날, 10만원이 5만원으로 바뀌어 있었습니다. 저는 범인이 사촌 누나인 것을 금새 알았습니다(오랜 경험으로…). 그러나 부모님께 말할 용기가 없었습니다. 왜냐하면 누나는 자기 학교에서 '짱'이기 때문입니다. 그리고 나쁜 짓이란 나쁜 짓은 다 합니다. 그러나 저에게 무슨 힘이 있겠습니까? 아가박님 저에게 힘을 주세요. 그럼…

10만원 중에서 5만원이나 없어졌다니(그런데 몽땅 없어지지 않고 반만 없어졌다는 것이 좀 이상하네~). 태훈군의 속이 엄청나게 쓰렸겠군요. 하지만 그렇다고 해서 확실한 증거도 없이 나쁜 짓을 많이 했다는 이유 하나만으로 사촌 누나를 의심하는 것은 별로 좋은 태도가 아니죠(물론 진짜로 가져갈 수도 있겠지만…). 우선, 그 시계 주위를 한 번 잘 찾아보고 주변 사람한테도 물어보세요. 의외로 엉뚱한 곳에서 찾을 수도 있을지도 모르니까….

난 1등 먹었다!

지훈군의 사연은 별다른 내용이 아니라서 그림만 수록했습니다. 1등을 했다니 정말 축하해요. 그런데 반에서 1등을 한 건가요? 아니면 혹시 전교에서 1등? 만일 전교 1등이라면 정말 지훈군 집안의 영광이요, 더 나아가서는 장씨 가문(?)의 영광이 되겠네요.

카자마 진!

동오군의 사연은 별다른 내용이 없기 때문에 보내주신 그림만 수록했습니다. 다음에는 재미있는 사연을 보내주세요.

대호군은 어찌된 일인지 사연은 없고 그림만 있네요 다음에는 재미있는 사연을 보내주세요.

현우군 역시 사연이 별다른 내용이 없기 때문에 보내주신 그림만 수록했습니다. 다음에는 재미있는 사연을 보내주세요.

진짜 맞을까봐 철권에서 일부러 지다

안녕하시오 아가박 형님. 저는 부천에 사는 재형이라고 합니다. 저는 PS로, 철권 ARC로 철권을 번갈아 합니다. 6교시 후, 자율학습을 떵가고 오락실로 간 곳에는 저의 밥인 1,2학년 中학생들이 철권을 하며 서로 이기고 지고 있었어요. 저는 ALL 캐릭터 PLAY 가능합니다(자랑?) 플스덕이죠. 가볍게 10승 따내고 나니 아이들이 몰리더군요. 흥미를 더해주기 위해 요시미츠의 할복, 쿠마의 도발, 니나의 거시기 차기 등 기술을 구사하며 16연승. 그 순간 나타난 날나리(?) 형들이 왠 내석이나는 등 저에게 도전을 해 왔죠. 저는 진으로 가볍고 포사해 버렸어요. 2번째도 10단 콤보 5개를 구사하며 이겼죠. 그래서 16승. 근데 그 형들이(고등 학교 1학년정도? 나는 中3) 입에 담배를 물고 저에게 '이 개××야 10단 콤보 쓰면 ××해 버린다" 하길래 쿠마로 상대해 주었습니다. 그 뜨거운 눈빛을 보내며 형들을 그냥 봐주고 졌습니다. 아깝지만 17WIN으로 17등에 K · J · H라는 이름을 새겼어요. 하하?

그래도 재형군은 일부러 져줄 정도의 뛰어난 실력을 가지고 있으니 그다지 억울한 것은 없겠네요(나는 아직도 철권에서 10번 대전하면 2~3밖에 못 이기는데…). 그러나 뛰는 놈 위에 나는 놈 있는 것처럼 혹시 알아요? 어느 날 초등학생 1~2학년쯤 되는 꼬마가 오락실에 나타나서 거의 신기에 가까운 기술로 재형군의 자존심을 박살내 버릴 수도 있지요(실제로 꼬마애들이 더 잘하는 경우도 많죠). 그렇다고 해서 그 고등 학생들처럼 그 아이를 협박해서는 결코 안돼요. 승부의 세계는 냉정한 것이니까….

나의 게임 사랑

아가박님께

안녕하세요 아가박님 다름이 아닌 슬픈 사연을 얘기를 하려고 합니다. 저는 게임을 무지무지 많이 좋아하는 소년입니다. 그런데 게임 구입할 자금이 없어서 생각해보니 휠라에서 헌 제품 환불해준다고 해서 대리점으로 제가 아끼는 휠라 티 2장을 가지고 갔습니다. 그런데 1장에 2만원밖에 주지 않는 것이 아닙니까(억-내 옷, 살 때는 1장에 8만원 구입). 할수 없이 4만원을 가지고 제가 사랑하는 게임안에 달려갔는데 이것이 왠 일인지 게임가게가 문을 열지 않은 것 있죠. 그래서 제가 사려던 "슬레이어즈 로열"도 못 사고 허무하게 집으로 오게되었습니다. 요즘 경제가 어려운 만큼 우리 모두 아껴쓰고 절약합시다("아가님도 절약")아가님도 안녕~

솔직히 말해서 그다지 슬픈 사연은 아닌 것 같네요(본인한테는 슬플 수도 있겠지만…). 하지만 게임을 사기 위해서 자신이 아끼는 비싼 티를 내다 팔 정도라면 게임을 정말 좋아한다고 말할 수 있겠어요. 그리고 사연하고는 약간 매치가 되지는 않지만 경제가 어려우니 아껴 쓰자고 했는데 그렇지 않아도 저 역시 경제 사정이 안 좋아서 긴축재정을 펴고 있어요.

고장난 플스를 판 나쁜 친구

안녕하세요? 아가박님 저는 지난달 말경에 PS를 구입하게된 햇병아리 유저입니다. 제가 이 PS를 사기까지는 수많은 고난(?)과 역경을 건너야 했답니다. 제가 PS를 처음 알게된 것은 약 6달 전쯤입니다. 약간 친한 친구 집에 놀러 갔는데 마침 그 친구가 바이오 하자드 2를 하고 있었습니다. 저는 바이오 하자드의 끝내주는 동영상과 사운드에 그만 반해 PS를 사려고 마음먹었습니다. 그 날 이후 PS가 눈앞에 어른거려 공부도 되지 않았습니다. 그 때 신의 계시일까요? 저랑 매우 친한 '×현민' 군이 자신의 PS를 판다고 반 친구들에게 얘기하는 것이었습니다(그 때 저는 PS의 넘버가 높아질수록 좋은 것이고 최신의 것이란 걸 몰랐는데 그 친구의 것은 원시(1000) 기종이더군요...)저는 그걸로 통장을 털어 14만원이란 거금을 주고 CD 6장과 스틱을 포함해서 그 친구에게 PS를 샀습니다. 하지만 이게 왠걸요? 그 PS는 되질 않는 것이었습니다(꽈광). 저는 그 때 저의 자아의식이 붕괴되는 것을 느꼈습니다. 당장 동네 게임 센터에 찾아갔더니 이 PS는 넘버 1000기종이고 렌즈마저 더러워진 상태라 렌즈와 부속을 갈아야 한다고 했습니다. 열이 빠진 제가 얼마냐고 물으니 전부 합쳐 9만원이라 하더군요. 그 때 눈시울이 뜨거워지는 것을 느꼈습니다. 다음날 부로 저는 그 친구에게 환불을 요구했지만 이놈이 완전히 배째주의, 따고 배짱이더라구요, 그래서 저는 안되겠다 싶어서 저녁에 그 친구의 어머니가 운영하시는 가게로 쳐들어가 모든 사실을 얘기하고 돈을 돌려 받았습니다(그 때의 기분이란). 나중에 안 사실이지만 그 친구는 그날 저녁 엄청 허벌나게 맞았다고 하더군요. 그날부터 저는 PS를 잠시 잊기로 하고 열심히 공부만 했습니다(바로 다음주가 중간고사였거든요) 결국 반에서 2등을 하였습니다! 그 덕분에 어머니께서 PS(7000)을 사주셨고 방학인 요즈음 저는 바이오 하자드 2와 함께 여름을 잊고 살고 있답니다.

정말 ×현민이라는 친구는 사기꾼 기질이 농후하네요. 아무리 스틱하고 CD 6장을 끼워줬기로서니 플스 1000, 그것도 고장난 것을 친한 친구에게 팔다니! 게다가 오리발까지…. 그런 친구는 정말 따끔하게 혼이 나봐야 정신을 차리죠.

기동군 역시 사연이 너무 썰렁해서(?) 실지 않고 그림만 수록했습니다. 다음에는 재미있는 사연으로 많이 보내주세요.

실수로 다른 동신에 간 입장객

PS 액션 리플레이 코드

슬레이어즈 로얄

●HP 999(각 코드 뒤에는 03E7을 붙임)

캐릭터 1	캐릭터 2	캐릭터3	캐릭터 4
800D0A7C	800D0C84	800D0E8C	800D16AC
800D0A7E	800D0C86	800D0E8E	800D16AE
80109E50	80109E54	80109E58	80109E58

●MP 999((각 코드 뒤에는 03E7을 붙임)

캐릭터 1	캐릭터 2	캐릭터 3	캐릭터4
800D0A80	800D0C88		800D16B0 03E7
800D0A82	800D0C8A		800D16B2 03E7

쉐도우 타워

●최대 HP 9999
80197E40 270F

●현재 HP 9999
80197E42 270F

●최대 MP 9999
80197E44 270F

●현재 MP 9999
80197E46 270F

●SP 9999
80197E48 270F

●파워 게이지 최대
80197FBE 1400

●마법공격 오른쪽 999
80197E4E 03E7

●마법공격 왼쪽 999
80197E50 03E7

●쿤 127c
301C65B2 007F

●능력치999(각 코드 뒤에는 03E7을 붙임)

신(身)80197EDA	섬(閃)80197EDC	갑(甲)80197EDE	지(地)80197EE0
단(斷)80197EE2	관(貫)80197EE6	기(氣)80197EE8	영(詠)80197EEA
진(陳)80197EEC	정(淨)80197EEE	립(粒)80197EF0	용(溶)80197EF2
영(靈)80197EF4			

●무기 파손 없음
8003C874 0000
8003C876 0000

●몬스터 도감
801CBDC8 FFFF
801CBDCA FFFF
801CBDCC FFFF
801CBDCE FFFF
801CBDD0 FFFF
801CBDD2 FFFF
801CBDD4 FFFF
801CBDD6 FFFF
801CBDD8 FFFF
301CBDDA 00FF

●사용 아이템(16진수, 최대 99(xx=63))

아이템	코드
회복약	301C65C4 00xx
마기약	301C65C5 00xx
해독주	301C65C6 00xx
해비주	301C65C7 00xx
정주의 상	301C65C8:00xx
성마의 눈동자	301C65CA 00xx
회개석	301C65CB 00xx
고독액	301C65CC 00xx
거인의 가루	301C65CD 00xx
광마의 병	301C65CE 00xx
마인수의 열매	301C65CF 00xx
연령의 서	301C65D0 00xx
봉검석	301C65D1 00xx
유령의 보주	301C65D2 00xx
나자의 물그릇(공)	301C65D3 00xx
나자의 물그릇(청색)	301C65D4 00xx
나자의 물그릇(황색)	301C65D5 00xx
노미=드라드의 회	301C65D 00xx
요정의 관	301C65D7 00xx
창염의 결석	301C65D8 00xx
화염의 도표	301C65D9 00xx
소울 포트(5SP)	301C65DE 00xx
소울 포트(53SP)	301C65DF 00xx
소울 포트(29SP)	301C65E0 00xx

크리쳐 VS대전편

●시간 감소 없음
80062C0A 0001

●체력 감소 없음
800B0B38 xxxx(1P)
800FEC20 xxxx(2P)

※ xxxx는 괴물에 따라서 초기치가 다르기 때문에 특정치가 없음. 적절한 치수를 입력해야 함(예: 0210).

●대전 괴물 전부 등장(1P)
801A1BAC FFFF
801A1BAE FFFF
801A1BB0 FFFF
801A1BB2 FFFF
801A1BB4 FFFF
801A1BB6 FFFF
801A1BB8 FFFF
801A1BBA FFFF
801A1BBC FFFF
301A1BBE 00FF

●대전 괴물 전부 등장(2P)
801A3934 FFFF
801A3936 FFFF
801A3938 FFFF
801A393A FFFF
801A393C FFFF
801A393E FFFF
801A3940 FFFF
801A3942 FFFF
801A3944 FFFF
301A3946 00FF

더블 캐스트

●영화관에서「계절을 안으면서」,「삼바기타」,「설앵의 꽃」을 관람
80116AD4 000F

●힌트마크 표시
80116A9C 0001

※선택문 왼쪽에 'H' 마크가 표시되며 이 마크가 표시된 쪽으로 선택하면 굿 엔딩 2가 됨. 번외편 플레이 가능

80115AAC 0001
80116AA4 0005
80116AC4 0002
80116ACC 0003

●번외편으로 보통 엔딩 4~6의 이벤트 발생, 졸업여행편의 목욕탕 이벤트 발생
801152E4 001F
80115A34 0002

※게임을 처음 시작할 때부터 코드를 사용할 경우에는 '영화관에서~'의 코드와 같이 사용해야 함(다운될 가능성이 큼).

●굿 엔딩 전부 클리어(4패턴)
80116AAC 000F

●보통 엔딩 전부 클리어(6패턴)
80116AEC 030F

●배드 엔딩 전부 클리어(17패턴)
80116AB4 FFFF
80116AB6 0001

●달성률100%
80116CB4 FFFF
80116CB6 FFFF
80116CBC FFFF
80116CBE FFFF
80116CC4 FFFF
80116CC6 FFFF
80116CCC FFFF
80116CCE FFFF
80116CD4 FFFF
80116CD6 FFFF
80116CDC FFFF
80116CDE FFFF
80116CE4 FFFF
80116CE6 FFFF
80116CEC FFFF
80116CEE FFFF
80116CF4 FFFF
80116CF6 FFFF
80116CFC FFFF
80116CFE FFFF
80116D04 FFFF
80116D06 FFFF
80116D0C FFFF
80116D0E FFFF
80116D14 FFFF
80116D16 FFFF
80116D1C FFFF
80116D1E FFFF
80116D24 FFFF
80116D26 FFFF
80116D2C FFFF
80116D2E FFFF
80116D36 FF00

도전! 나도 코스튬 플레이어

일본에선 이미 하나의 문화로 자리잡은 코스튬 플레이. 챔프 독자들도 코스튬 플레이에 대해 들어봤을 것이다. 하지만 하고 싶어도 실제로 실천해본 독자는 거의 없을 것이다. 그러나 욕구가 있으면 분출을 해야 하는 법. 이번 호 흥미 기획으로 화랑 의상 만들기를 시도해 보았다. 넘치는 정열을 가진 독자라면 직접 제작을, 아니라면 보는 것만으로 만족하자.

안녕하세요 샤오유입니다. 오늘은 뒤에 서있는 미시마 군과 화랑의 도복을 만들려고 해요. 그럼 시작할까요?

이거 어떻게 입는거지?! 도.. 동다이...몬.....?!!

자! 만들어보자

준비물 목록

화랑 코스튬 플레이 풀 코스 제작을 위한 준비물의 목록

■ 재봉틀

그럼~ 재료를 준비해 볼까요?

■화이트 진(천 이름이다)
4마 반('마'라는 것은 천의 단위)
· 가격 : 1마 당 4,000원

■파란색 레자(비닐 비슷한 것이다)
반마(한마 이상으로만 파는 곳도 있다)
· 가격 : 1마 당 3,500원

■검정색 면 1마 반
· 가격 : 1마 당 3,000원

■검정색 장갑 1켤레
· 가격 : 4,000원

■솜 약간
· 가격 : 500원

오늘의 목표!! 짜~잔

물건 살 땐 바가지를 쓰지 않도록 조심하라구!

재료를 구입하자!

이제 재료를 사러 가자. 목표 장소는 역시 관련 상품의 가격이 가장 싸고 종류도 많은 동대문 시장. 가는 법은 지하철 4호선 동대문 역에서 하차, 3번 출구로 나오면 된다. 아래 약도 참조

동대문 시장의 약도

평화시장
거평프레아
동대문 홍인시장
4호선 동대문역 3번출구
동대문 운동장
동대문

동대문 시장의 모습

○레자를 산 곳의 모습

여긴 대체 어디여..?

일단 동대문 시장에 들어가면 엄청나게 많은 매장의 숫자와 사람에 놀라게된다. 또 이곳은 정가의 개념이 희박한 곳이니 바가지를 쓰지 않도록 조심하자(에에~ 하면서 꽃무늬 천을 들고 돌아오는 자신을 발견할 수도 있다).

제작 시작!

옷을 만든다는 것은 보통 일이 아니다. 재봉틀도 다룰 줄 모르는 사람은 일찌감치 포기하고 지금 구입한 물건들을 들고 '맞춤집'이나 '수선집'을 찾아가거나 어머니께 조르자.

① 신체사이즈를 잰다

옷을 입을 사람의 신체 사이즈를 잰다(어깨 넓이, 팔 길이, 가슴둘레, 허리둘레, 바지 기장(허리~다리), 밑위 길이, 등판 길이).

② 옷본을 제작한다

누나나 여동생의 가정책을 한번 뒤져보자. 아래 그림과 같은 모양의 옷본이 나올 것이다(가사 책일지도…). 옷본이란 것은 천을 사용해서 옷을 만들기 전의 분해도를 종이로 만든 것이다. 자신에게 맞는 실제 사이즈로 제작을 해야하고, 이 모양대로 천을 잘라 이어 붙이면 된다(단 화랑의 상의는 아주 짧다. 입었을 때 허리 위쪽으로 올라와야 한다).

양장 기본 옷본은 중학교 가사 책에도 있다!

③ 재단을 한다

2에서 제작한 옷본대로 천을 잘라낸다. 여기서 박음질 할 여분을 두고 잘라내야 한다(너무 딱 맞게 자르면 꿰맬 수가 없다).

④ 가봉을 한다

몸에 맞는지 보기 위해서 3에서 제작한 옷 조각들을 가벼운 바느질로 이어놓은 상태. 이 때 소매나 바지 아랫단의 길이를 맞추어서 핀으로 고정시킨다. 기본적으로 가봉해야 할 곳은 앞판, 뒷판, 소매, 바지이다.

가봉이 끝나기 전의 상태. 검은 것은 진의 얼굴?

⑤ 본격적인 바느질을 시작한다

① 우선 선을 솔기(천의 가장자리)가 나오지 않게 접어서 다림질을 한다(여기서 선이란 화랑 옷에 붙어있는 검은 선을 말한다).

② 가봉대로 재봉틀로 박는다(아직 옷이 완성되지 않은 상태).

③ 다려진 선을 이어서 박는다(비로소 외형 완성).

④ 옷이 대충 완성. 한번 입어봐도 상관 없다.

어라? 뒤에 글씨가 없으니 화랑은 '맥 빠진 녀석'이냐!

⑥ 맥빠진 화랑에게 맥 넣어주기

화랑의 심볼인 '맥'과 그 아래의 'HWOARANG'이라는 글씨를 만들어보자. 일단 '맥'을 프린터로 출력하자. 될 수 있으면 최대 크기의 궁서체로 출력하는 것이 만들 때 도움이 된다. 그리고 '맥'의 밑에 조그맣게 쓰여있는 'HWOARANG'이라는 글씨도 프린터로 출력해 놓는다. 출력물을 가지고 가야할 곳은 학교 근처에 흔히 있는 '명찰집' 또는 '교복집' 같은 곳(보통 간판에 오버록, 명찰 등이 쓰여있다)이다. 이런 곳에서 '맥'은 검정 부직포를 오려서 오버록을 부탁해야하고 'HWOARANG'은 붉은색 실로 자수를 부탁해야 한다.

맥을 프린터로 출력한다(궁서체)

검정색 부직포를 오려낸다

오버록을 한다(삐뚤어지지 않게 주의)

HWOARANG의 출력물

재봉틀로 자수를 놓는다(노련한 손길)

완성!! 맥있는 화랑

이제 소품을 만들어보자!

화랑의 소품은 머리띠, 장갑, 손 보호대, 발 보호대, 허리띠의 총 5가지. 이 소품은 마음먹기에 따라 간단히 만들 수도 있지만 잘 만들려면 오히려 옷보다 더 손이 많이 간다.

① 장갑

장갑의 경우는 보통 판매하는 검은 장갑을 구입한 후 끝을 잘라내서 반장갑으로 만든다.

완성품. 간단하다

손 보호대 착용시의 모습, 구멍에 엄지손가락을 끼운다

발 보호대 착용시의 모습

② 손&발 보호대

보호대는 태권도 용품점에서 구입하는 방법도 있지만 직접 만들어야 보람이 있는 법. 여러 가지 형태로 만들 수 있지만 간단하고 가벼운 형태로 만들어 보았다. 준비물은 앞에서 샀던 파란색 레자와 솜. 만드는 법을 간단히 설명하면 다음과 같다.

레자 재단 → 솜을 넣는다 → 재봉틀로 박음질 → 마무리

완성품의 모습. 위의 것이 손 보호대, 아래 것이 발 보호대

② 허리띠 & 머리띠 만들기

머리띠는 옷을 만들고 남은 흰색 천과 검은 천의 자투리로도 충분하다. 특별히 어려운 점은 없고 그냥 자신의 머리 둘레에 맞추어 재단을 한 후 위, 아래쪽에 검은 천을 박음질하자.

완성품의 모습

허리띠는 그냥 검은 천을 길게 잘라서 묶어도 좋지만 양쪽에 박음질을 한 후 바지 뒷부분에 붙여버리는 것이 가지고 다니기 편하다.

완성품의 모습

완성!! 이제는 입어보자

와~ 입어보자~

완성품 상의 앞

완성품 상의 뒤

완성품 하의 앞

완성품 하의 뒤

소품 모음

챔프의 모씨가 입어 보았다 뒷모습

동일 인물의 소행 앞모습

실제 화랑의 우아한 자태

우리 나라 최초의 코스튬 플레이 홈페이지 소개

이 홈페이지는 이번에 화랑 의상을 제작한 진서하씨의 코스프레 홈페이지이다. 현재 하이텔 코스프레 동호회의 정회원으로 활동중인 진서하씨의 이 홈페이지는 국내 최초의 코스프레 전문 홈페이지라는데 큰 의의가 있다. 하지만 단지 거기에 그치지 않고 끊임없는 업데이트와 알찬 내용으로 많은 사람들에게 즐거움을 주고 있다. 이곳에 가보면 현재 우리 나라와 일본의 코스프레 사진들을 마음껏 볼 수 있다.

5월2일 에 있었던 핑크난 이벤트

1998년 5월 30일 코스튬 플레이 소모임 이벤트

주소는 다음과 같다. http://my.netian.com./~JinSeoha

SEGA SATURN

연구실

가지는 요즘 「스타 크래프트」에 빠져있습니다. 성격이 다른 세 종족간의 싸움을 효과적으로…, 가만! 세 족종간의 싸움이라…! 게임 아이디어가 떠올랐습니다! 이름하여 '세가 크래프트!'. 강력한 병사를 자랑하는 종족 플스토스. 여러가지 애드온(add on)이 장점인 닌64란족, 그리고 새그족. 처음엔 강력한 힘을 자랑했으나 중반부터 수세에 몰리던 새그족은 커맨드 센터 '해처리'를 '이리마처리'로 업그레이드! 그때부터 새그족은 강력한 힘을 가지게 되어 전 우주를 장악한다는…하하하…. 어쨌거나 정말로 강력하다는 드림 캐스트를 이번 달에도 살펴봅니다.

SH-4를 살펴본다

드림 캐스트에서 가장 중추적인 역할을 담당하고 있으며, 128게임기의 두뇌라고 할 수 있는 SH-4에 대해서 알아보기로 하자.

SH-4는 빠르다!

CPU는 몇번이나 말했듯이 SH-4라는 히타치의 RISC 칩(명령수를 줄여 처리의 효율화를 얻기위해 제작된 칩, 현재의 CPU는 거의 대부분이 이 RISC칩의 형태를 띄고 있다)을 채택하고 있다. 새턴에도 SH시리즈의 하나인 SH-2가 두 개 탑재되어 있었으므로 SH라는 글자가 그다지 낯설지는 않을 것이다. 새턴은 SH-2가 두 개니까 2곱하기 2는 4, SH-4만큼의 기능을 하지 않겠느냐는 생각은 꿈에도 하지 말자.

기본적으로 SH-4는 200MHz의 고속 동작을 한다. 단순히 그것뿐만이 아니라 슈퍼 스칼라 방식이 채택되어있다 슈퍼 스칼라방식이라고 하는 것은 종래의 직렬적인 연산처리에서 한단계 발전한 복수의 명령 처리 시스템이다. 이해가 어려운 이야기일 수도 있으므로 표를 그려 설명하도록 하겠다. 같은 속도의 CPU가 있다고 하자. 기존의 처리방식을 가진 CPU와 슈퍼 스칼라 방식으로 처리되는 CPU와의 차이를 나타낸 그림이다.

펜티엄 II, POWER PC 750도 뛰어나지만 대식가이다

SH-4는 현명하다

높은 성능을 가지고 있는 만큼, 같은 시간내에 많은 연산을 하게 되고 그렇다보면 사용하는 전기의 양도 많아지게 된다. CPU가 소비하는 전력이라고 해야 100W도 안되는 적은 양이어서 CPU에 의해 전기요금이 크게 좌우되는 일은 없다. 소비하는 전력이 많다는 말은 발생되는 열이 많다는 말과도 직결된다. 높은 열이 전기부품, 특히 CPU 같은 정밀 부품에 미치는 영향이 무척 크다는 것은 독자들도 잘 알고 있을 것이다. 따라서 많은 전력을 소비해서 연산을 하는 CPU는 '자살행위'를 하고 있는 CPU라고도 말할 수 있을 것이다(현재 PC에서 사용되고 있는 고기능 CPU들에는 안정적인 동작을 위해 냉각 시스템이 필수가 되어있다). 이런 점에서 SH-4는 현명한 CPU이다. 비슷한 퍼포먼스를 보여주는 펜티엄Ⅱ300은 43W의 전력을, 맥킨토시용 POWER PC 750(G3)은 7.9W인데 비해 SH-4는 1.5W의 극소의 전력으로도 기능을 발휘한다.

다른 게임기보다 얼마나 뛰어난가?

말로 길게 설명하는 것보다 한 장의 그림으로 설명하고자 한다. 이것은 현재 시장에 나와 있는 32비트 이상 게임기 각 기종에 채택되어진 CPU의 처리능력를 나타낸 그래프이다.

SH-4안에는 128 BIT의 그래픽 엔진이!

SH-4에는 128 비트(32비트 엔진이 4개 병렬

1 모델링

표현하고자 하는 물체의 형태를 잡는다. 이 단계에서는 실제로 그려지는 것이 아니라 데이터만이 존재한다

2 지오메트리 연산

폴리곤이 이동하거나 시점이 전환되는 경우 그 좌표를 연산한다.

3 영역을 분할

POWER VR의 처리를 돕기위해 작은 영역으로 구역을 분할한다.

SH4

4 안보이는 면 제거

실제로 눈에 보이게 되는 면을 제외하고는 지워낸다. 이 작업은 SH-4가 분할한 구역별로 이루어진다.

5 렌더링, 텍스처 맵핑

폴리곤의 면위에 준비된 텍스처를 붙인다. 보이지 않는 면의 데이터는 이미 삭제된 상태이기 때문에 전체 폴리곤에 맵핑하는 것보다 시간이 단축된다.

6 프레임 버퍼로 전송

표현된 물체를 화면표시용 메모리인 프레임 버퍼로 전송한다. 여기서 데이터가 화상표시를 위한 상태로 최적화된다.

VideoRAM

7 화상출력

프레임 버퍼에서 데이터를 뽑아낸 뒤, 다시 아날로그 신호로 바꿔 화면에 출력한다.

POWER VR

탑재)의 그래픽 엔진이 내장되어 있다. 실제적으로 그래픽적인 업무를 수행하는 것은 이 부분으로 CPU에 전혀 영향을 미치지 않으면서 독립적으로 일초에 500만 폴리곤을 연산해 낸다. 그럼 랜더링 칩인 POWER-VR의 역할은 무엇인가를 궁금해하는 사람들이 생길 것이다. 그래픽에 관한 작업은 SH-4 내의 그래픽 엔진과 POWER-VR이 각각의 할 일을 나누어 하게 된다. 다음은 하나의 폴리곤 물체가 표현되기까지의 과정을 단계별로 구분, 설명한 그림이다.

드림 캐스트가 불안하십니까?

어차피 속도며 성능이며 아무리 뛰어나봐야 후발 게임기에게 덜미를 잡히면 그만이 아니냐 하고 생각할지 모르겠지만, 그럴 염려는 상당히 적다. 비디오 게임기의 발전에는 한계가 있기 때문이다. 이유는 두 가지가 있다.

게임기의 발전속도은 토끼, TV의 발전속도는 거북이

게임기가 근 수년간에 놀라운 성능의 발전을 해온 것은 모두들 알고 있을 것이다. 그래픽, 처리속도, 사운드 등 신기술은 거의 끌어다 붙였을 정도로 고기능의 집합체가 되어 가고 있다. 그러나 게임을 즐기는 데 있어 필요한 또 하나의 장비 TV나 디스플레이의 경우 발전이 거의 없는 상태이다. 아무리 높은 해상도의 게임이라도 TV를 통해 보여지는 것은 한계가 있기 마련이다. 드림 캐스트는 TV로 표현 될 수 있는 화상의 거의 정점까지 표현할 수 있는 게임기이다. 모든 TV가 다음 단계로 업그레이드 되기 전까지…(TV의 업그레이드는 엄청난 시간이 소요된다). 드림 캐스트는 TV 옆에 나란히 있을 수 있을 것이다.

게이머는 사람이다

드림 캐스트가 표현할 수 있는 그래픽적인 능력은 후발 게임기가 더 좋은 성능을 가지고 있다고 하더라도 일반인의 눈에는 드림 캐스트와 차이를 느끼기 어려우리만큼 높은 성능을 가지고 있다. 더 훌륭한 그래픽 표현을 가진 게임기가 발매되더라도 그 화면을 보고 우열을 따지는 것이 보통사람들의 능력으로 거의 힘들다는 말이다.

이처럼 기본적인 성능은 거의 극에 달해있다고 말해도 과언이 아니다. 단지 문제가 되는 것이라면 저장 매체나 기타 부가사항 등일 것이다. 이점에서 충분한 대비책을 마련한다면 드림 캐스트는 오랜 기간을 생존하는 강한 머신이 될 것이다. gC

드림 캐스트의 게임을 살펴보자

이 뛰어난 성능의 게임기로 꽤 많은 게임들이 등장준비를 하고 있다. 그런데 지금 시점까지 드러난 게임들이 대부분 세가 내부이거나 친척(?) 관계의 업체들의 작품이어서 때때로 실망의 목소리도 들려온다. 그러나 많은 업체들이 개발 참여 신청을 한 만큼 앞으로의 발표가 주목되고 있다.

펜펜-트라이아이슬론

캐릭터로 판단해 볼 때 다분히 미국적이다라는 인상을 준다. 새턴의 미국 시장공략 실패가 많은 방향수정을 야기했다는 생각이 든다. 일본적인 분위기로 밀고 나가던 새턴의 초기게임과 많은 차이를 느낄 수 있다. 제작진에는 기존의 세가 게임 개발진(세가 랠리, 팬저 드래군, 나이츠 등)이 다수 참여했다고 하는데….

고질라

드림 캐스트의 첫 타이틀이라고 말할 수 있는 비주얼 메모리 게임 '모으자 고질라'에 이어 본체에서 가동되는 고질라가 제작중에 있다. 미국 영화 고질라와는 전혀 다른 일본의 오리지널 고질라와 나머지 괴수들이 총출연한다고 한다. 비주얼 메모리용 고질라와는 어떠한 식으로 데이터 교환을 하게 될 지 의문이다.

소닉 어드벤처

버닝 레인저 2가 아니겠는가 하는 팬들의 생각과는 달리 소닉 팀의 첫 타이틀은 소닉 어드벤처라는 게임. '소닉팀은 다르다'라는 인상을 늘 받아왔던 만큼 기대가 되는 작품이다. 하지만 지금까지 공개된 것이라고는 변함 없이 양쪽눈이 하나로 연결된 소닉의 시커먼 얼굴 뿐.

드림 캐스트의 모든 기능을 살린 소프트로 만들겠다는 제작진의 말에 기대해 보기로 하자.

시연회때 등장했던 소닉이 드림 캐스트용 소닉이었을까?

섬세한 게임, 그러나 쉬운 게임

D2(D의 식탁 2)

WARP의 힘과 드림 캐스트의 힘을 합치면? 이라는 물음에 대답할 것은 현재 개발에 박차를 가하고 있는 바로 이 타이틀, D2일 것이다. 드림 캐스트로 발매되는 여타 모든 타이틀이 그러하듯 게임자체의 재미보다도 얼마만큼 하드의 성능을 살려낼 것인가가 관심의 대상이 되고 있다. 과연 D2는 어떤 게임이 될 것인지?

▶제작사: 워프	▶장 르: 어드벤처
▶발매일: 겨울	▶발매가 : 5,800엔

D2

Dの食卓2

DREAMCAST

즐기기 쉬운 게임, 즐기기 쉬운 전투

필드와 오프닝 무비 위주로 공개되었던 D2의 전투 화면이 속속 공개되고 있다. 필드이동화면만으로 판단할 때 「바이오 하자드」 혹은 「딥 피어」와 같은 전투방식이 예상되지만 D2의 전투는 마치 건슈팅 게임을 즐기는 듯한 감각의 시스템을 채용하고 있다. '즐기기 쉬운 게임을 만들겠다'는 제작자의 말처럼 간편한 전투시스템을 가지고 있다. 간신히 익숙해진 「바이오~」, 「딥 피어」계열의 전투 시스템이 D2에서는 쓸 데 없는 기술이 되어 버렸다.

필드에서 전투화면으로

3D 공간상에서의 탐색과 이동도중 적과 조우하게 되면 앞서 말한 슈팅감각의 전투화면으로 돌입한다. 기본적으로 호러물을 표방하고 있는 만큼 게이머들을 깜짝 놀라게 할 연출이 얼마만큼 준비되어 있는가 하는 것도 기대가 되는 점이다. 갑작스러운 적의 출현, 필드에서 전투화면으로의 급전환, 이러한 갑작스러운 것들이 게임의 긴장과 몰입도를 높이게 된다.

전투의 진행

전투화면은 자주 봐 온 건슈팅과 다를 바 없다. 화면 왼쪽 하단에는 무기와 남은 탄환수가 표시되고, 우측 하단에는 주인공의 생명력이 수치로 표현된다. 생명력 수치 뒤로 옅게 깔린 초록빛의 불꽃은 주인공의 파워를 나타낸다. 복잡하게 표현된 게이지나 정신 사나운 숫자들이 극히 제한된 간결한 화면. D2가 지향하는 심플한 게임의 세계이다.

생명력 수치 뒤로 보이는 초록빛의 불꽃이 로리의 파워를 나타내는 표시이다.

특정 부분이 잘려나가는 연출은 요즘에 와선 일반적인 편. D2에서도 충분히 준비되어 있다. 이른바 '하우스 오브 더 D2'

초반에 등장하는 몬스터. 초록색 피를 가지고 있다

붉은색으로 표현된 이것은 로리의 것이다. 대미지를 입었을 때의 연출

D2의 전투 장면은 호러 슈팅 게임과 흡사하다. 아날로그 스틱을 이용하면 재빠른 조준이 가능할 듯

무기는 게임 중 버튼조작에 의해 전환될 것으로 보여진다. 적의 성격에 따라 무기를 바꿔가며 공격해야 효과적인 공략이 가능하다

오두막에서 나서는 로리를 습격하는 첫번째 깜짝출연 몬스터가 이 친구. 이런 건 가르쳐 주면 안되는 건데…

눈을 뚫고 갑자기 튀어나오는 몬스터들. 둘이서 함께라면

섬세한 3D 필드화면

눈위의 이동수단

기본적으로 걷는 이동방식 이외에 여러 가지 탈 것이 게임 속에 등장하게 되는데, 가장 처음에 선

스노우 모빌이 이동할 때 눈발이 일어나는 것까지 표현하고 있다

보이게 되는 것이 이 스노우 모빌이다. 개발 화면만을 보더라도 게임의 무대가 무척이나 넓은 만큼, 눈에 덮인 거대한 벌판을 고속으로 이동할 수 있는 최적의 장비가 아닐까 싶다.

모빌 자체의 묘사도 상당히 섬세하게 이루어져 있다

눈위에 흔적을 남기며 질주하는 스노우 모빌

눈위에 남은 자국이 부드러운 곡선을 그리고 있다. 무척 자유롭고 섬세한 움직임이 가능할 것으로 보인다. 역시 아날로그 스틱으로 조작하게 될까?

시간의 개념

이미 여러 화면에서 눈치를 챘겠지만 D2에는 시간의 개념이 존재한다. 단순히 화면이 밝아지고 어두워지는 변화가 아니라, 태양의 이동에 따라 계속해서로 그림자의 각도가 변화한다던지, 그림자의 각도 하늘의 상태 등도 누구나 고개를 끄덕일 정도로 그럴듯하게 변화한다. 시간의 변화는 단순한 연출로서가 아니라 게임진행에 많은 영향을 줄 것으로 보인다.

붉게 노을이 져가는 하늘을 보라

스노우 모빌에는 밤에 대비해서 라이트가 붙어 있다. 이쯤 되면 게임의 차원은 이미 넘어선 것이 아닐까?

석양이 질 무렵의 연출. 반투명효과에 의해 노을빛에 물드는 눈밭을 표현하고 있다

집착에 가까운 섬세함

하드의 기능면 자체가 뛰어나기도 하지만 구석구석에까지 미치는 여러 가지 연출들은 '이런 곳에까지?' 라는 말이 나오게 만든다. 모르고 지나치면 아무 것도 아니지만 이런 것들을 하나하나 살펴보는 것도 그 게임을 평가하는 하나의 잣대가 될 것이다. D2에 들어있는 WARP의 집착, 섬세함을 살펴보기로 하자.

화면 앞쪽으로 보이는 펜스는 뿌옇게 흐려져 있고 그 뒤에 있는 로라의 모습은 선명하게 표현되어 있다. 실제로 사람의 눈으로 보고있는 것같은 카메라 워크이다

실제 아무 일도 벌어지지 않는 물체에까지 세세하게 묘사하고 있다. 아쉬운 점이라면 주인공을 좀더 예쁘게 만들었다면 어떨까하는 것인데…

테러리스트의 변이

오프닝 무비 중

지난호에 소개한 오프닝 무비장면 중 테러리스트의 변이 장면 그림이 입수되었다. 킴벌리의 도움을 받아 간신이 목숨을 건진 로라는 킴벌리의 오두막에서 잠시의 휴식을 취하고 있었다. 거기에 찾아든 것은 비행기를 점거하려면, 존의 총탄에 목숨을 잃은 테러리스트였다. 그리고….

갑자기 젖혀진 문 뒤론 테러리스트의 모습이 있었다. 존의 공격으로 쓰러졌을 텐데?

갑자기 바닥에 피를 토해내는데…. 피의 색깔이!

킴벌리는 갑자기 등장한 침입자에게 신경을 곤두세운다

가슴을 뚫고 나온 것은 거대한 입이었다

두터운 외투속으로 보이는 테러리스트의 얼굴. 초록빛의 핏줄이 불거져 나와있다

테러리스트는 괴물에 점령당해, 아니 괴물이 되어 버렸다. 그 원인은 도대체?

앞서 말한바와 같이 시간의 흐름에 따라 그림자의 각도가 변화한다 멀리있는 산과 나무의 묘사에도 주목하자

스노우모빌의 경우처럼 눈위를 걸어가면 발자국이 남는다

그래픽

캐릭터

흥미도

독창성

DREAMCAST

모으자 고질라 -괴수 대집합-

드림 캐스트보다 먼저 발매되는 비주얼 메모리용 게임 '모으자 고질라 -괴수 대집합'이 일반 소비자에게도 판매된다. 지난 7월 11일 일본내의 '고질라' 상영 극장에서 선행발매되어 영화에는 조금도 관심이 없는 이들도 극장으로 이끌었던 게임. 이 게임엔 굉장한 뭔가가 숨어 있다고 하는데….

▶제작사: 세가 엔터프라이즈 ▶장 르: 기타(비주얼 메모리 내장 게임)
▶발매일: 7월 30일(발매중) ▶발매가 : 2,500엔

DREAMCAST

꿈은 작은 것에서부터 이뤄진다

최강의 게임기 드림 캐스트가 곧 발매된다. 이미 여러 차례 들은 얘기지만, 그 말이 현실로 '팍' 와닿게 하는 꼬마 드림 캐스트가 등장했다. 이미 일본 현지에서 7월 11일 개봉한 '고질라(미국판)' 입장객에 한해서 한정판매한 바 있는 「모으자 고질라」가 7월 30일 일반 소비자에게도 판매개시되었다. 극장 한정발매시 수많은 사람이 판매가격에 극장 입장료를 얹어가며 구입하려던 그 게임을 여러분에게 소개한다.

7월 11일 고질라 개봉극장에서 판매한 「모으자 고질라」

이 조그맣고 유치한 게임이 최고의 게임기와 관련이 있다. 왠지 어울리지 않는걸…

육성! 대전! 돌연변이!

육성은 간편!

알 → 이것이 괴수의 알
이상태에선 무엇이 태어날지 모른다

베이비라 → 갓 부화한 새끼괴물

리틀 괴수 → 점점 괴수의 형태를 갖추어 간다

주니어 괴수 → 드디어 심상치 않은 눈빛을 가지게 되는데…

괴수 → 제대로 된 모습을 갖춘 괴수로 성장. 목장의 선택에 따라서 16종의 괴수 중 하나로 성장한다

돌연변이! → 괴수들끼리의 대전에 승리하면 상대의 DNA를 흡수하여 또 다른 괴물로 변이하게 된다

휴대용 액정게임기의 경우 비교적 오랜 육성 기간을 가져야만 '어른'의 형태를 가지게 된다. 그러나 「모으자 고질라」의 경우, 알에서 어른이 되기까지에 걸리는 시간은 불과 몇시간에 지나지 않는다. 시도 때도 없이 불어대며 뭐해달라 조르는 귀찮음도 전혀 없다. 돌보기 작업은 게임 속에 준비된 여러 목장중 하나를 선택해 모조리 떠맡겨 버리면 된다. 건강한 괴수를 키운 뒤 이제부터는 대전을 통해 더욱 강력한 괴수를 탄생시켜야 한다.

말하자면 대리 육성기관이랄까? 목장은 보살핌의 정도에 따라, '상냥한', '보통', '스파르타', '수상한'의 레벨로 나뉘어져 있다. 도중에 목장을 바꾸는 것도 가능하다

괴수의 힘을 기르기 위해서는 '격추게임' 등을 통해야 한다. 특유의 공격기술로 지구 방위군의 미사일을 무효화 시켜야한다. 상, 중, 하의 세 방향 중 어디로 날아올지 모르는 미사일을 예측해서 공격해야한다. 세발의 미사일 중 2발 이상을 격추시키면 능력치가 향상된다

대전

자신이 키운 괴수와 상대의 괴수를 대전시켜 상대의 DNA를 흡수하면 자신의 괴수를 더욱 강력한 괴수로 변화시킬 수 있다. 대전의 승패를 좌우하는 것은 아무래도 몬스터의 능력치이다 강력한 괴수를 만들기 위해서는 피나는 훈련을 시켜두는 것이 좋을 듯하다.

화면은 고지라 대 모스라이다. 이기는 쪽이 상대편을 흡수하게 된다

자신이 기르는 괴수의 유전자 패턴. 돌연변이를 거쳐 어떤 괴수로 변할지는 이 DNA값과 밀접한 관계를 가진다. 나름대로 분석해보는 것도?

큰 고질라도 빠질 수 없다!

비주얼 메모리용으로 발매된 고질라에 이어 드림캐스트 본체로도 고질라를 소재로한 게임이 개발중에 있다. 세부 사항은 밝혀지지 않았지만 「모으자-」와도 연동시킬 예정이라고 한다. 드림캐스트와의 강력한 연계 때문에라도 「모으자-」는 상당한 인기를 끌 것으로 보인다.

흑백 고질라가 아닌 드림 캐스트용 고질라도 출전 준비중

그래픽
캐릭터
몰입도
독창성

PENPEN TRIICELON
PARTICIPANT
SPARKY
TINA
SNEAK
Mr.BOW
BALLERY
BACK
JAW
??????

또 하나의 동시 발매 타이틀

펜펜 -트라이아이슬론-

레이싱 게임의 경우, 점점 복잡해지는 시스템 덕에 웬만큼 익숙해지기까지는 실제 운전을 배우는 것만큼의 시간을 소비한다. 드라이빙 매니어가 아닌 사람도 가볍게 즐길 수 있는, 가벼운 마음으로 즐기는 레이싱은 어디 없을까?

▶제작사: 제네럴 엔터테인먼트 ▶장 르: 액션 레이싱
▶발매일: 11월 20일 ▶발매가 : 5,800엔

누구나 쉽게 즐기는 레이싱 게임

PS용 소프트 그랜트리스모가 일본뿐 아니라 국내에서도 공전의 히트를 기록한 것으로도 레이싱 게임의 '리얼함'은 게이머들에게 크게 어필하고 있다. 엄청난 히트를 기록한 그랜트리스모. 그와 쌍벽을 이루는 레이싱 게임이라면 어떤 것을 꼽을 수 있을까? 그건 '마리오카트'가 아닐까? 그랜트리스모가 리얼함을 무기로 삼았다면, '마리오 카트'는 누구나 쉽게 즐길 수 있는 게임이라는 장점으로 사람들을 이끌었다. 누구나 쉽게 '즐길 수' 있는 게임. 드림 캐스트로 그런 게임이 발매된다.

「펜펜 트라이아이슬론」은 누구나 쉽게 빠질 수 있는 게임이다

TEKU TEKU TEKU...
SUI SUI
ZAZAAA...!

뛰기, 헤엄치기, 미끄러지기 등 세 가지의 형태로 레이스가 진행된다

3개종목을 마스터 하자!

펜펜에 마련되어 있는 코스는 세 가지의 레이스가 혼합되어진 형태를 가지고 있다. 코스를 '달리거나', '헤엄치거나', '미끄러지는' 방식으로 레이스를 진행하게 된다. 캐릭터 별로 특기가 다른 만큼 종합적인 능력을 평가하여 자신에게 맞는 캐릭터를 선택하면 좋을 것이다.

이건 뭐라는 동물이냐!?

'펜펜'은 아이스 플래닛이라는 별에서 온 펭귄과 닮은 듯 닮지않은 생물이다. 지기 싫어하고 호기심이 왕성한 이들은 지역에 따라서 다양한 종족이 있다고 한다.

별로 호감이 안가는 생김새다

불타라! 7마리의 펜펜 레이서!

스파키
- 종족 : 펜펜족
- 특징 : 명청함, 서비스정신이 투철함, 스피드광

티나
- 종족 : 펜펜족
- 특징 : 멋내기를 좋아함, 돈도 좋아함, 여자(암컷?)임

스니크
- 종족 : 문어펜
- 특징 : 까분다, 분위기 메이커, 장난꾸러기

죠
- 종족 :상어펜
- 특징 :난폭하다, 보는 그대로 나쁜놈, 신경질적

발레리
- 종족:하마펜
- 특징: 귀여운척, 질투쟁이, 흥분쟁이

미스터 바우
- 종족: 개펜
- 특징: 저돌적, 아무생각 없이 전력질주, 개의 바보에 가까움

백
- 종족: 바다사자펜
- 특징: 게으름, 그러나 화나면 무서움, 힘센놈

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

DREAMCAST

드디어 마지막 결투가 시작된!

샤이닝 포스 3

(시나리오 3) - 빙벽의 사신관 -

드디어 발매일도 결정되었고, 서서히 그 모습을 보이기 시작한 마지막 시나리오의 샤이닝 포스 3. 오프닝 무비는 보는 사람으로 하여금 혈전이 될 거라는 예감이 들게 만든다. 그 오프닝은 공화국과 제국의 두 처녀 마법사는 국경을 초월한 동료가 되어 서로 손을 맞잡고 싸울 것을 암시하고 있다. 이달에는 주인공인 쥴리안과 함께 할 동료들에 대해서도 알아본다.

▶제작사: 세가 ▶장 르: SRPG
▶발매일: 9월 24일 ▶발매가 : 4,800엔

SEGA SATURN

새로운 인물들이 꾸미는 새로운 시나리오

시나리오 3에서 쥴리안과 함께 싸울 신 캐릭터는 3명으로 모두 여성이다. 직업도 각각 마법사, 아처, 승려로써 쥴리안의 보좌 역할을 담당할 것으로 보이는 3인의 여성을 소개해 본다. 주인공이 곧바로 전직할 이번 시나리오 3에서는, 3인의 동료들도 처음부터 강력한 능력을 지닐 것이다.

엘프 족의 왈가닥 아가씨
브리짓트

어렸을 적부터 왕녀 이자벨라의 시중을 들며 따라다니는 엘프 족의 마법사. 그녀는 이자벨라에게 절대적인 신뢰를 받고 있기 때문에 자만심도 철철 넘친다. 엘프 고유의 높은 능력치 때문에 자존심이 강하며 기분대로 행동하는 왈가닥 아가씨다.

스파크를 방출하는 브리짓트

데스토니아 제국 제 3왕녀 프린세스,
이자벨라

냉혹한 성격으로 잘 알려진 도미네이트 황제가 애지중지하는 왕녀, 이자벨라. 제 3부인의 자식이지만, 친어머니는 이미 죽었기 때문에 오빠 메디온의 어머니, 메린다에게 키워졌다. 원래 수도녀였던 어머니의 소질을 이어받아 회복 능력이 우수한 이자벨라, 성격은 메린다를 닮아서 건강하고 상냥한 아가씨다.

직접 공격을 가하는 왕녀 이자벨라

세상 물정 모르는 아가씨
케이트

습격을 받은 제국의 위기를 전하기 위해서 블레스비와 동행하는 엘프 족의 스나이퍼 케이트. 얌전하고 똑똑할 것같은 분위기를 가진 그녀는 데스토니아 중서부의 시골 마을에서 태어나 세상 물정을 모르는 아가씨이다. 도시를 동경하여 도시 친위대에 들어가기 위해 군대에 입대한 그녀이지만 쥴리안군에 참가하여 현실의 세계와 직면하게 된다. 이윽고 브리짓트와 함께 싸우면서 자신의 성격을 솔직하여 표현하게 된다.

활로 저격하는 케이트

덜렁대는 조인(鳥人)
군사 블레스비

제국 제일 왕자의 군사로 왕자는 그를 스승으로 모시고 있다. 박학다식한 후크로족 중에서도 수재이지만, 덜렁대는 면도 있다. 수도를 습격한 고대 병기와 싸우기 위해 제일 왕자의 기함 플라그쉽 호에 쥴리안군을 태우고 제국으로 되돌아간다.

시나리오 3의 새로운 세계

주인공의 입장과 관점, 여행하는 지역이 모두 다른 3개의 시나리오. 세개의 시나리오는 각 주인공들이 그리는 하나의 이야기다. 그러나 샤이닝 포스 3라는 큰 이야기에서 보면, 그것은 작은 조각들에 불과하다. 각 시나리오는 서로에게 영향을 끼치면서 방대한 서사시를 만드는 것이다. 이전에 방문했던 장소를 다른 사람이 되어서 새롭게 들어가 보고, 또 새로운 지방을 여행하므로써, 샤이닝 포스 3의 실체가 드러나는 것이다. 여행을 시작할 시기가 다가온 최종장은 어떠한 조각이 숨겨져 있을까?

물가에서 나타나는 거대한 소라 '헬름 클랍'

전작의 보스였던 '코로서스'도 등장한다

아스피어 마을

아스피니어 공화국의 수도 아스피어. 시나리오 1에서 신비오스가 국왕을 호위해 주었던, 공화국의 심장부라고 할 수 있는 성아래 마을이다. 하지만 최종 시나리오에 나타난 그들의 토지는 잿더미가 되어 버린 폐허 지대. 이 곳은 또한 시나리오 2에서 공화국 병합을 위해서 황제가 메디안군을 맞이했던 곳이기도 하다. 시나리오 3에서 쥴리안은 어떻게 신비오스와 메디온의 운명을 바꿀 것인가?

타 버린 아스피어의 미래는 어떻게 될 것인가

이 문 앞에는 신비오스와 메디온이 있다

풋 힐 마을

풋 힐 마을은 드래곤을 숭배하는 마을이다. 여기에서는 마을의 수호신인 신용의 전생을 볼 수 있는 이벤트가 기다리고 있다.

시냇물의 흐름도 아름다운 풋 힐

산 속에 만들어진 마을이기에 고저차가 심하다

데스토니아 제련소

이 곳은 높은 기술력을 보유하고 있는 듯 보다 생산적으로 철을 제련할 수 있는 제련 공장이다. 컨베이어 벨트가 천천히 움직이고, 천장에 달린 선풍기가 돌아가는 공장 내부는 입체적인 통로가 종횡으로 복잡하게 배열되어 있다. 이런 통로 밑으로 흐르고 있는 것은 제련되기 위한 빨간 금속 용액이다. 다수의 노동자가 일하고 있는 이 공장에서 생산되는 것은 과연 무엇일까?

굴뚝이 인상적인 제련소

컨베이어 벨트를 완비한 근대적인 설비

철광석이 산처럼 쌓여 있다

새롭게 등장하는 소환수 오니

시나리오 3의 오프닝 화면

샤이닝 포스의 오프닝 무비는 스토리에 깔려 있는 수수께끼의 복선과 각 시나리오에서 메인으로 일어나는 사건이 등장한다. 여기에서는 시나리오 3의 일부 오프닝 화면을 소개한다. 시나리오 3에서는 북쪽 대지에서의 모험이 그려져 있다.

쥴리안이 거대한 아이즈 골렘을 뛰어 넘고 있다

배생의 지팡이로 힘을 모아서 윌큐레에게 발사하는 그라시어

그래픽

캐릭터

흥미도

독창성

SEGA SATURN

사운드 노벨로 돌아온 왕방울 캐릭터들

기동전함 나데시코

THE BLANK OF 3 YEARS

TV 애니메이션이 끝난 뒤 2개월만에 모습을 드러냈던 전작 나데시코를 기억하는가? 나데시코의 후속편이 1년이라는 시간을 넘어 모습을 드러냈다. 놀랍게도 이번 작품은 '사운드 노벨'이라는 장르로 태어난다. 돌아온 나데시코는 우리에게 무엇을 보여, 아니 들려줄 것인가?

▶제작사: 세가	▶장 르: 사운드 노벨
▶발매일: 9월 발매 예정	▶발매가 : 6,800엔(2장)

SEGA SATURN

TV판과 극장판 사이의, 3년간의 공백

작년초에 발매되었던 나데시코가 다시 한번 게임으로 등장한다. 원작에 등장한 캐릭터들은 물론이거니와 오리지날 캐릭터도 등장하며 스토리는 완전한 오리지널이다. TV판의 라스트 신이었던 유리카와 아키토의 키스장면에서부터 시작되어 곧 개봉될 극장판에 이르기까지, 3년간의 공백기가 그려지게 된다. 주인공(플레이어)은 기억을 잃고 우연히 함에 탑승하게 된 인물로, 게임은 주인공이 나데시코 대원들과의 생활 속에서 서서히 자신을 되찾아가며 벌어지는 이야기를 담고 있다.

이번 나데시코는 사운드 노벨이다

애니메이션 마지막 부분에 어딘지 모를 곳으로 워프해 버리는 과정이 텍스트로 서술된다. 게임의 무대는 어디일까?

TV판 라스트 신에서 게임은 시작된다

등장인물

캐릭터 디자인은 원작과 완전히 같다. 원작의 팬들은 아무런 이질감 없이 게임을 즐길 수 있을 것이다. 3년간 기간동안 새로운 인물들이 다수 등장할 것으로 보이는 데 현시점에서 공개된 인물은 한명 뿐이다. 새로운 등장인물과 TV판으로 낯이 익은 기존의 등장인물들을 소개한다.

캐릭터 디자인뿐만 아니라 목소리를 맡는 성우까지 원작 그대로이다

오리지널 캐릭터 라비오 파트렛타

월면기지 파일럿 양성소의 사관생도. 료코의 제자이기도 하다. 파일럿으로서의 기술은 일류중의 일류로 선생인 료코에 필적할 정도. 개성적인 나데시코의 승무원에 비하면 극히 평범한 성격을가지고 있다. 스토리에있어서 어떤 비중을 차지할 지는 아직 밝혀지지 않았다. 혹시 게임의 히로인?

미스마루 유리카

나데시코의 함장. 아이같은 성격의소유자이지만 전략에있어서는 천재로 불리울 만큼 뛰어난 면모를보인다. TV판 최종화에서 아키토와의 사랑이 이루어지게된다.

호시노 루리

나데시코함의 오퍼레이터. 천재적 두뇌를 가진 덕분에스카웃 되었다. 극장판에서는 나데시코B의 함장을 맡는다.

텐카와 아키토

TV 시리즈의 주인공을 맡았던 인물. 원래는 요리사지만, 에스테바리스의 파일럿이 되어 활약한다. 극장판에서 유리카와 결혼하는데, 그 뒤에 뭔가 사고를 당하게된다.

메구미 레이너드

성우였던 전직을 살려 나데시코의 통신사로 일한다. 아키토에게 열심히대시해 보지만, 유리카에게 지고 만다.

하루카 미나토

나데시코의 조타수. 적의 사관 시라토리와 사랑하는 사이였지만 시라토리의 죽음으로 사랑의 결실은 맺지 못한다. 극장판에서는 고등학교 교사로 일한다.

스바루 료코

에스테바리스의 파일럿으로 와일드한 성격을 가지고 있다. 아키토를 마음에 두고 있지만 끝내 고백하지 못한다.

인격매트릭스 시스템 채용

게임은 기본적으로 선택 분기식의 사운드 노벨이지만, 게임성을 추구하기 위해서 인격매트릭스 시스템이라는 것을 채용하고 있다. 말하자면 플레이어가 가지고 있는 인격이 어떠한 선택을 따라서 진행하고 있는가에 따라 시시각각 변화하는 시스템이다. 열혈과 냉정, 행동적과 소극적이라는 4극의 사이에서 주인공의 인격이 어디에 위치하는가를 수시로 체크할 수 있는 시스템이다. 이 인격 매트릭스에 의해 다음에 벌어질 일이 크게 변화하며, 여성 캐릭터와의 상성 등에도 영향을 미치게 된다. 그림을 보면서 이해하길 바란다.

어떠한 한가지 선택을 했을 경우. 인격매트릭스의 값어치, 즉 자신의 인격이 변화한다.

좀더 소극적이고 냉정한 쪽으로 변했다. 그래프의 위는 열혈, 아래는 냉정, 왼쪽은 소극적, 오른 쪽은 행동적 성격을 의미한다

인격에 의해 여성캐릭터들과의 이벤트도 변화가 일어날 듯하다

○여성 캐릭터의 얼굴이 그래프와 겹쳐져 있다. 현재 유리카얼굴 위에 점이 위치한 것으로 보아 유리카와 맺어질 가능성이 높다는 것일까?

사운드 노벨?

나데시코는 스토리를 즐기는 '사운드 노벨'이다. 기본적으로 정지화면에 흐르는 텍스트와 선택문으로 이야기를 진행시켜 나가게 되어 있다. 정지화면의 섭섭함을 메꾸기 위해서인지 모든 대사는 음성처리되어 있다. 등장인물의 성격이며 모든 것이 원작 그대로이기 때문에 플레이어는 편안한 느낌으로 스토리를 만끽할 수 있다.

정지화면에 텍스트가 흐르는 방식을 채택하고 있다. 등장인물의 대사는 전부 음성처리 되어 있다

TV판 애니메이션을 그대로 옮겨놓은 듯한 분위기

때때로 나타나는 선택문들에는 적절한 답으로 대응해 가자. 물론 선택에 따라 다양한 분기가 존재한다

- 그래픽
- 캐릭터
- 흥미도
- 독창성

SEGA SATURN

발매직전 플레이 도우미

밧켄로더

정의와 감동이라는 상투적이지만 중후한 스토리로 기대를 끌어온 작품, 「밧켄로더」가 발매된다. 발매직전 기본 전투 시스템과 초반부 스토리 진행을 다시 한번 훑어보기로 한다. 고도(孤島) 에두알드 섬의 정의를 위해, 불행하게 죽어간 동생과의 약속을 위해 루시안이 되어 길을 떠나자.

▶제작사: 세가 ▶장 르: SRPG
▶발매일: 8월 6일 ▶발매가 : 5,800엔

WACHENRÖDER

SEGA SATURN

게임의 진행방식과 시스템 설명

게임은 지정된 스토리를 진행하기 위해 준비된 장애물(전투)을 없애가며 진행하는 방식을 취하고 있다. 게임 진행은 여타 게임들이 보여주었던 방식과 거의 같기 때문에 어렵지 않게 플레이할 수 있을 것이다.

난이도는 어느 정도 수준일까? 로딩은? 기대가 큰만큼 걱정도…

맵 이동

기본적으로 이동은 맵에서 행하게 된다. 에두알드 섬 전체를 내려다 본 지도 위에서 주인공 일행의 거처를 결정하면 된다.

전체의 맵에서 이동하게 된다

각 지역

맵 화면에서 한 지역이 선택되어 그곳으로 들어가면 각 지역의 화면으로 전환된다. 데이터의 저장이나 자신의 상태점검을 할 수 있다.

EXIT는 마을밖으로 나가는 커맨드가 아니라 이야기를 진행시키게 하는 커맨드이다

이벤트

이벤트 신들은 스토리를 진행하는 데에 있어 가장 중요한 부분이다. 캐릭터간의 대화는 대부분 이벤트 장면에서 이루어지기 때문에 스토리에 주안점을 두는 플레이어라면 이벤트 신을 놓치지 말고 체크하도록! 또한 뒤이어 벌어지게 될 전투의 목적과 상황설명 등도 바로 이 이벤트 신에서 서술되게 된다.

밧켄로더는 스토리가 멋진 게임이니 만큼 놓치고 싶지 않은 이벤트 신

곧이어 벌어지게 되는 전투의 목표가 직접, 혹은 간접적으로 드러난다

전투 및 이벤트 종료

전투는 이벤트의 내용과 직접적으로 이어지는 부분이기 때문에 마구잡이 학살식의 클리어만을 바래서는 좋을 결과를 얻을 수 없다. 각 전투에는 각기 목적이 있으며, 그 목적을 달성하는 것에 의해 앞서 있었던 이벤트가 해결되게 되는 것이다.

각 전투에는 승리조건이 존재한다. '무조건 말살파'들은 잦은 게임오버를 각오해야 한다

전투중에 역시 크고 작은 이벤트가 발생하기도 한다. 이벤트에 의해 승리조건이 변하기도 하니 수시로 승리조건을 확인하는 것이 안전책

목적을 달성, 즉 전투를 무사히 끝마치면 앞서 일어났던 이벤트에 이은 스토리 진행이 계속된다. 한가지 이벤트를 해결하고 또다른 이벤트로 이행해 가는 식으로 스토리가 진행되는 것이다. 위와 같은 흐름의 반복을 통해 「밧켄로더」라는 하나의 게임이 완성되는 것이다.

전투가 종료되면, 앞서 일어났던 이벤트에 이어 이야기가 진행된다

흐름에는 예외가 존재!?

기본적으로 전투가 끝나면 하나의 사건이 해결되고 다른 지역으로 이동하는 것이 보통이지만 쉴틈을 주지않고 바로 다음 전투로 이행되는 경우도 있다. 위에서 말한 흐름은 기본적인 흐름일뿐 절대불변의 진리는 아니라는 말이다.

간신히 전투를 마치고 한숨을 돌릴 때 날벼락을 내리 꽂는 무시무시한 게임

전투 파트의 이해

이동과 공격등의 모든 행동은 행동치를 소비함으로써 이루어지게 된다. 한칸을 이동하는데 행동치 몇, 혹은 적을 공격하는데는 행동치 얼마를 소비하는 식으로 각 행동별로 소비하는 수치가 다르게 설정되어 있다. 이 행동치를 AP라고 하는데 밧켄로더에서도 이 AP개념이 채택되어 있다. AP가 허락하는 한, 아래의 동작을 실행할 수 있다.

이동

말 그대로 유니트를 움직이기위한 행동이다. 한 칸을 이동하기 위해 소비하는 AP는 그 유니트에 따라 다르다. 이동가능 지역은 그림처럼 다른 색으로 표시된다.

공격

적에게 대미지를 줘 쓰러뜨리기 위한 행동이다. 공격은 크게 세종류(통상기, 장기기, 특장기기)로 나뉘며 통상기의 경우 위력에 따라 다섯 단계로 나뉜다.

통상기는 다섯 단계의 공격력을 지닌다. 최저와 최고의 차이는 그림의 수치를 보면 알 수 있듯 하늘과 땅 차이

액션

전투 필드에 존재하는 여러가지 장치를 기동시키거나 아이템을 사용하는 등의 행동, 혹은 회복등의 특수커맨드 등을 사용하는 것이 액션에 포함된다(회복커맨드는 특정캐릭터만 가지고 있으니 주의하자).

대기

아무런 움직임 없이 턴을 종료하고자 할 때 선택한다. 어떤 상황이 벌어지면 공격이 불가능하게 되는데 이 상황을 방지하거나 극복하고자 할 때 사용하면 좋다. 또한 작전의 일환으로 사용하게 되는 경우도 있다.

전투종료, 아이템의 입수와 장비

전투가 종료되면 전투종료화면이 출력된다. 주로 전투의 결과와 획득물 등에 관한 것인데, 이때 얻게 되는 것은 돈과 아이템 등이 있다. 전투후 입수한 아이템들(회복용, 장비용)을 제대로 사용하면 게임진행을 한결 손쉽게 만들 수 있다.

전투종료화면. 획득아이템과 획득 금액, 전투 종료까지 걸린 턴수 등이 표시된다

획득한 아이템 중 장비용 아이템은 확실하게 장비해 주자. 장비 위치는 머리, 팔, 다리, 몸, 무기 등 5개 장소이며 한번에 3개까지 장비가능하다

슬레지

모든 유니트가 장비하고 있는 공격무기 '슬레지'. 이것은 증기의 힘을 이용하는 장비이기 때문에 사용함에 따라 열을 받는 구조를 가지고 있다. 온도에 따라서 공격력이 변하기도 하고 과열이 되면 사용이 불가능해지기도 한다. 슬레지에있어서 온도는 무척 중요한 변수이기 때문에 전투중에수시로 체크해야한다.

어느 정도의 열은 공격력의 증가에 필수요소이지만…

과열상태(HEAT상태)가 되어 버리면 전세는 불리하게 진행된다

ⓐ는 그래프 식으로, ⓑ는 신호의 형식으로 슬레지의 과열여부를 표시해 준다. 수시로 체크하는 것은 필수불가결한 일이다

그래픽
캐릭터
홍미도
독창성

새로운 등장인물들

케미칼

유랑극단 케미컬 브라더스의 단장. 주연기 종목은 공굴리기. 겉모습과는 다르게 몸이 가볍고 재빠르다. 서커스의 삐에로처럼 보는 이로 하여금 안심감과 웃음을 자아내게 하는 인물이다

팻보이 슬림

이름에서 엿볼 수 있듯, 평소에는 날씬하다가 자극을 받으면 몸이 부풀어오르는 특이 체질을 가진 사나이. 신경질 적이면서 우유부단한 면도 지니고 있다. 단검 던지기의 명인

SEGA SATURN

Coming Soon...

시뮬레이션
■NEC 인터채널 ■가을 ■미정

피아캐럿에 잘 오셨습니다 2
이미 PC용으로 발매되었고 얼마전 1편이 좋은 반응을 얻은 바 있는 「피아캐럿 2」. 미소녀게임의 히로인 중 가장 차가운 소녀 히노모리 아즈사를 위시한 기존 등장인물에 3인의 추가 캐릭터까지 등장한다.

■徳間書店/인터메디어 컴퍼니 ■10월 ■5,800엔

첫사랑 이야기(初戀物語)
가슴뛰는 첫사랑을 게임으로 즐겨볼 수 있는 게임. 이미 PC엔진으로 발매되어 많은 게이머를 설레임에 빠지게 했던 게임이 새턴으로 이식된다. 당연히 단순한 이식이 아닌 플러스 알파가 있다. 새로운 캐릭터 리리아나와 새로운 캐릭터 디자인. 다시 한번 첫사랑의 추억을….

■데이텀 폴리스타 ■가을 ■6,800엔

룸메이트 W(더블)
료코는 떠나고, 새로운 여주인공이 등장했다. 이번 편의 히로인은 한명이 아닌 두 명. 한 사람은 여자 고등학생, 또 한 명은 간호학교의 학생이다. 실생활과 좀 더 유사하게 시스템도 대폭 개선했다.

어드벤처
■NEC 인터채널 ■여름 ■미정

프렌즈
최근들어 이전보다 더욱 왕성한 제작활동을 보이고 있는 NEC 인터채널의 작품. PC용 동창회의 이식작이라는 전제가 붙어 있지만, 모든 면에서 동창회보다 나은 작품으로 다시 태어난다. 로딩짧은 어드벤처 게임은 과연 어떤 모습일까?

SRPG
■TGL ■가을 ■미정

파랜드 사가 2 -시간의 이정표-
이미 국내에서도 '파랜드 택틱스'라는 이름으로 선보인바 있는 PC게임의 이식작품이다. PC용으로는 3편까지 발매되었다. 새턴용도 기본적으로 PC용과 거의 동일하게 개발되고 있으니, 게임기로 즐기는 '파랜드~' 시리즈는 플레이어에게 또 다른 즐거움을 안겨줄 것이다.

■NEC 인터채널 ■8월 27일 ■6,800엔

블랙 매트릭스
블랙 매트릭스가 드디어 이번 달에 발매된다. 96년부터 그 모습을 드러낸 작품이 너무도 늦게 발매되는 바람에 팬들이 기다림에 지쳤을 듯 싶다. 현지에서는 발매 이전부터 캐릭터 인기 투표가 행해지는 등, 인기몰이가 기대되는 작품이다.

액션격투
■선 소프트 ■8월 ■5,800엔

아스트라 슈퍼 스타즈
격투게임은 복잡하다. 콤보며 연계기가 잘 들어가지 않는다. 매일지니까 쉽게 흥미를 잃는다. 여러 가지 이유로 대전 격투게임을 회피했던 사람들도 즐길 수 있는 게임이 등장한다. 물론 초보뿐만 아니라 격투 매니어도 만족할 만한 밸런스가 갖춰진 게임이다.

액션
■아스믹 에스 엔터테인먼트 ■8월 6일 ■5,800엔

루팡 3세 피라미드의 현자
기대하지 않던 작품이 뜻 밖의 재미를 주는 경우가 있다. 이번에 발매되는 루팡도 비슷한 경우가 아닐까 싶은데, 캐릭터의 인기를 이용한 '수준 낮은' 작품이 아닌가 하는 생각과는 다르게 꽤 깔끔한 화면을 보인다. 한번 플레이해 보는 것도?

ETC
■캡콤 ■8월 27일 ■5,800엔

캡콤 제네레이션 1집
-격추왕의 시대-

캡콤의 역사를 한눈에 살펴 볼 수 있는 작품을 장르별로 모아 재구성한 '추억' 시리즈. 남코의 '뮤지엄', 코나미의 'MSX~' 등이 그랬던 것처럼 올드 게이머에게 잊지 못할 작품을 다시 한번 플레이하며 소박한 즐거움을 누릴 수 있는 기회이다

DREAM CAST

SRPG
■캡콤 ■8월 27일 ■5,800엔

세븐스 크로스
드림 캐스트 동시발매 타이틀의 막중한 사명을 가지고 있는 세븐스 크로스. 다양한 진화, 멋진 그래픽 등을 무기로 게이머들을 공격할 준비를 하고 있다. 강인해 보이는 캐릭터들과 깔끔한 연출 등이 드림 캐스트의 기능을 최대한 살릴 수 있기를 기대해 보자.

RPG
■캡콤 ■8월 27일 ■5,800엔

전국 TURB
아이들 낙서 같은 캐릭터, 최고사양의 게임기. 언뜻 어울리지 않을 것 같은 조합이지만, 유심히 살펴보면 아주 그럴 듯한 조화를 이루고 있다. 귀여운 동화 속 얘기 같이 느껴지겠지만, 감정이 없어 보이는 캐릭터들이 펼치는 요상하고 때때로 무서운 이야기.

CHEAT CODES FOR SS USER

랑그릿사 V

상점 파워업!

어째서인지 비기가 없을 수 없는 게임, 랑그릿사 시리즈. 5편에도 역시나 다수의 비기들이 존재한다. 먼저 커맨드 하나로 거의 모든 아이템을 상품리스트에 등장시키는 비기부터 소개한다. 상점화면 출현시 『R, ↓, L, Y, X, B』를 입력한다. 어떤 상점에서 입력해도 무관하다. 단, 가격은 정가보다 일원도 싸지 않으니 수중에 돈이 없다면 무용지물이다.

상점화면에서 커맨드를 입력하자. 입력에 성공하면 소리가 울린다

성공하면 구입할 수 있는 아이템의 종류가 늘어난다

시나리오 선택

데이터 로드 화면에서 시나리오 클리어 데이터(시나리오 진행 도중의 데이터에서는 사용불가능)에 커서를 맞추고 『A, ↑, R, Z, ↓, Z, C』를 순서대로 입력한다. 그러면 현재까지 플레이했던 시나리오 중(숨겨진 시나리오 포함)에서 맘에 드는 시나리오를 골라서 플레이 할 수 있다. 한가지 유의해야할 점이 있는데 현재 보유하고 있는 캐릭터라 할 지라도 플레이하는 시나리오의 시점에서 등장하지 않는 캐릭터라면 사용할 수 없다.

이곳에서 입력

이미 플레이한 시나리오라면 몇번이고 다시 플레이하는 것이 가능

사운드 테스트

사운드 테스트 모드는 실제 게임진행에 도움이 되는 것은 아니지만 팬 서비스차원에서 마련되어 있는 모드이기에 잠시 소개하고자 한다. 메인 타이틀 화면에서 『→, →, ←, Z, A, X, Y』를 입력하자 성공하면 사운드 모드 화면이 나오고 게임중에 나오는 모든 음악을 감상할 수 있게 된다.

이런 화면이 나오면 성공

4분할 무비

오프닝 무비를 통상의 4분의 1 크기로, 4개 동시에 감상할 수 있는 비기. 전원을 넣고 메사이아의 로고가 나올 때 L버튼을 누른 채로 오프닝이 시작되는 것을 기다리자. 그러면 통상의 4분의 1 크기의 사분할 화면으로 오프닝 무비를 감상할 수 있다. 화면이 네개가 되면 즐거움도 네배? 통상화면으로 되돌리고 싶을 때에는 L버튼을 놓으면 된다.

멀티비전으로 변신!

보너스! 보너스!

지난호에도 말한 바와 같이 랑그릿사 V CD 안에는 보너스가 들어 있다. 일단 컴퓨터에 넣어 보자. GRAPHIC.LZH 라는 파일과 OMAKE.LZH 라는 압축파일이 보일 것이다.

GRAPHIC.LZH의 압축을 풀면

먼저 GRAPHIC.LZH의 압축을 풀면 에는 등장인물들의 고해상도 그래픽을 감상할 수 있다.

14명이나 되는 캐릭터 일러스트가!

또, OMAKE라는 파일의 압축을 풀어보면 제작일지와 엔딩송(두 종류)의 가사등을 볼 수 있다. 한글 TXT문서와는 다른 코드로 되어 있기 때문에 보통 편집기에서는 글씨가 깨져서 나온다. 제대로 보기 위해서는 S-JIS 코드를 읽을 수 있는 편집기(아래아 한글 등)가 필요하다.

한글에서 파일을 불러서 S-JIS 코드를 선택하면 깨지지 않은 내용을 볼 수 있다. 사진은 엔딩송의 가사 파일을 한글에서 불러온 것

그랜디아 디지털 뮤지엄

그랜디아 배 빨리 먹기 왕으로 대전을!

게임을 시작할 때부터 미리 2P 컨트롤러를 접속해 놓은 뒤 박물관 내의 유희장으로 향하자. 미니게임 중의 '빨리먹기왕(早食い王)' 타이틀이 표시되면 2P컨트롤러의 ↑, L, R을 누른 뒤 A 버튼을 누르자. 그러면 1P와 2P간의 빨리 먹기 시합을 벌일 수 있다. 게임은 단판 승부로 진행되고 게임이 끝나면 바로 앞의 타이틀 화면으로 돌아가게 된다. 여기서 다시 커맨드를 입력하면 몇번이고 대전을 즐길 수 있다.

여기서 커맨드 입력

멋진 대회 아닌가!

모집중

독자 CHEAT CODES

✻독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 법경B/D 5층
게임챔프 SS비법 담당자 앞

SS

새턴人

안녕하십니까 새턴인 담당자 '가지'입니다~. 독자 여러분들은 대부분 여름방학 중이겠군요. 역시 학생시절이 제일 좋은 때구나 하는 생각이듭니다(부러워~). '방학이 없는 잡지사 기자는 불쌍하더라'라는 옛말이 생각나는군요. ……… 자! 사연 나갑니다.

김정태군이 그려 보낸 가지의 초상화

공지

경고자 명단을 폐지합니다
그동안 경고사항에 열심히 따라주신 여러분들 정말로 수고가 많으셨습니다. 거의 모든 사연들이 충실함과 간결함으로 가득차기 시작했군요. 여러분의 노력으로 이제 경고자 명단은 폐지되었음을 알려드립니다. 더불어 경고자 명단이 있던 자리에 여러분의 사연이 조금 더 실릴 수 있게 되었음도 역시 축하해야 할 일이군요. 수고 많으셨습니다. 짝짝~!

새턴인 담당자 가지님께, 안녕세요, 딴따라 모범생 김정태입니다. 저는 SS도 PS도 N64도 없는 고독한 패밀리 유저입니다. 새턴 후속기종으로 DC가 나온다죠? 그럼 SS의 운명은…. 이제 SS는 끝난 것 같군요. 그랜디아를 무척이나 좋아했는데, 전 가지님을 봤습니다. 챔프에 찾아가서 오락하다가…꽁지머리가 인상적이더군요. 이 그림은 가지님의 모습을 상상해서 그린것입니다. 예쁘게 봐주시구요. 더더욱 챔프를 사랑하겠습니다.

음!, 정태군. 그림 고맙습니다. 색칠까지 해서 보내셨더군요. 그런데 저를 실제로 만나놓고서 제 얼굴을 상상해서 그렸다는 건 무슨 말? 기억을 더듬어 그렸다는 말인가요? SS가 끝났네 뭐네, 마치 약올리는 것처럼 서두를 시작하셔서 안뽑아드릴까 하다가 제 초상화가 그려져 있기에 뽑아드립니다. 물론, 실물보다 잘생기게 그렸기 때문에 새턴인 코너의 대문으로 쓰기로 했습니다. 이 글이 나갔다고 너도나도 제 초상화만 그려서 보내지는 마세요. 분위기 파악을 잘 합시다.

안녕하세요. 가지님. 게임기는 없지만 새턴인이 되고싶어 사연 보냅니다. 그저께 학교에서 간 수련회에서 돌아왔는데, 그때 생긴 알이 안빠져 미치겠습니다. 아! 배땡겨. 첫날부터 체력훈련을 했는데 저처럼 가녀린 여학생들한테 좌로 굴러, 우로 굴러, 앞으로 취침 뒤로 취침…등을 시키더군요. 체력훈련이 끝나고 밥을 먹었는데 산이라 그런지(유달산 학생야영장) 밥이 설익더군요. 뭐 아무튼 힘든 시간들 속에서 조금이나마 위안을 가져다준 건 집에서 갖고 간 게임챔프 7월호였습니다. 게임챔프는 저와 친구들에게 재미를 가져다 줬습니다. 또한 저의 숙면을 위한 베개도 돼 주었습니다. 게임챔프, 정말 좋은 책입니다. 정말 가져가길 잘했다는 생각밖에 안들더군요. 앞으로 게임챔프를 못산다해도 어떻게 해서든 꼭 볼겁니당.

요사이 소녀 새턴인들이 많이 늘고 있군요. 여성 게이머가 괴인 취급받던 시대는 이젠 안녕입니다. 수련회까지 챔프를 가져가는 훌륭한 소녀 새턴인이 있다니 감개무량합니다. 친구들과도 즐거움을 나눴다니 또한 기쁜일이고요. 나날이 늘어가고 있는 여성독자들을 위한, 새로운 코너와 재미있는 기사들도 많이 준비해야 겠네요. 그런데 챔프가 베개 역할을 했다고요? 베개로 쓰기에는 너무 낮지 않나요? 혹시 반을 접거나 둥글게 말아서 사용하신 건 아닌지…. 기회가 되면 베개로 쓰기 딱 좋을 정도로 두껍게 만들어보고 싶다는 생각이 문득 드는군요. 편지 고마웠고요. 앞으로 챔프, '못산다 해도 꼭 봐주시기'를 바랍니다.

안녕하세요? 가지님. 저는 아직 초등학교 6학년입니다. 이름은 김혜진이고요. 사실은 저는 아직 새턴이 없어요. 그래도 돈을 열심히 모으고 있어요 초등학생 용돈이라고 해봤자 만원밖에 안되니, CHAMP 사고 나면 남는 돈이 거의 없어요 사실 저는 반년전만 해도 이세상에 이런 게임기가 있는 줄을 몰랐어요. 서점에서 우연히 보고 꽤 재밌다고 생각했는데 그 중에서도 새턴이 제일 맘에 들더군요. 게다가 저희 반에는 SS가 이 세상에 존재하는 것을 채 10명도 안되는 애들만이 알고 있어요 물론 저도 반년전은 몰랐고요. 훗, 하지만 저는 새턴인이 되기로 결심했어요 역시 새턴이 제일 잘났거든요 (호호홋). 요즘은 사쿠라 대전과 안젤리크 듀엣 기사만 보면 침이 주르~욱! 요즘들어 새턴을 꼭 사야겠다고 생각하고 있어요. 그럼 가지 기자님도 저 응원해 주세요. 그럼, 바이바이~.

P.S 난필난문 이해해 주세요 아직 초 6이니깐~ 호홋….

이번엔 초등학생 소녀 게이머군요. 안젤리크 같은 경우는 여성 팬들의 숫자가 국내에만도 상당한 수에 이르고 있습니다. 안젤리크라는 게임은 모든 스텝이 여자로 구성되어 있는 만큼 여성의 구미에 맞는 작품으로 알려져 있죠. 초등학생이라는 것을 보니 그 내용을 깊이 즐기기에는 무리가 있을 듯하고 그냥 캐릭터의 매력에 취해보는 것도 나쁘지는 않겠죠. 그러나, 남자고 여자고 간에 게임을 편식하는 것은 좋지 않습니다. 여러 가지 장르의 게임을 접해보는 것도 무척 즐거울 겁니다. 뭐든 그렇지만 게임도 조기교육이 중요하다는 말이 되나요? 다양한 게임의 세계를 즐겨보시길…. 그런데 초등학생이라고요? 초등학생이 난!필!난!문! 대단한 수준이군요.

안녕하세요? 가지형. 전 SS유저인 조원일이라고 합니다 저에게는 한가지 슬픈 일이 생겼습니다. 얼마 안있으면 형이 군대를 간답니다. 저는 형과 한 방을 쓰는데 (매우 큰 방입니다), 형이 군대를 가버리면 너무 쓸쓸하고 허전해서 눈물이 날 것 같아요. 그리고 혼자서 오락을 하면 항상 패드 한 개가 남을 거고요. 형이 군대가서 힘들까봐 걱정이에요. 가지님, 우리형한테 힘내라고 해주세요. 제가 우리형한테 해주고 싶은 말이 있습니다.
"형 군대가서 힘들면 나한테 연락해! 내가 바로 새턴들고 갈테니까."

누군가가 떠나 버리는 것은 가슴아픈 일이죠. 형과 무척 가깝게 지내는 사이였나 본데 많이 아쉽겠어요. 자기의 아쉬움보다 험든 곳으로 떠나는 형을 걱정하는 마음이 정말 멋지군요. 하룻밤만 지나면 턱밑에 수염이 푸르게 자라버리는 제 자신, 겉만 커다랗게 불어난 제가 원일군처럼 어른스러운가를 생각해보면…. 정말 맑고 순수한 마음이 편지에 가득 묻어 있군요. 어른스러우면서도 순수한 원일군이 자신을 오래도록 지키시길 마음속으로 빌어봅니다. 남는 콘트롤러를 보면서 형을 생각하고 걱정할 수 있다면, 늘 콘트롤러를 두 개 모두 꽂아두는게 어떨까요? 정말 즐거운 게임을 하는 동안에도 아무도 건드리지 않는 패드를 보면서 형을 잠시 생각하는 것도 멋질 것 같은데…. 원일군의 형 군대생활 힘내세요. 이런 좋은 동생이 뒤에서 늘 응원하고 있으니까 말이죠.

안녕하세요 대구에 사는 열혈독자 김경환입니다요. 이주일전 친구집에서 해본 스타 크래프트에 반한 전 사촌 동생집에 있는 PC를 빌려왔습니다. 새턴을 빌려주고서 말입니다. 몇일동안 신나게 하다가 왠지 새턴 빌려준게 찜찜해서 (?) 동생집에 전화를 해봤더니 괜찮다고 하더군요. 3일전 친구 진영이와 함께 PC를 갖다주고 새턴을 받아왔죠. 몇일동안 슈퍼로봇대전 F완결편을 못한 저는 흥분한 채 대망의 엔딩을 보기위해 로드시켰습니다. OH MY GOD! 세이브 파일이 없었습니다 거의 100시간 투자한 세이브 파일이…. 새턴인 여러분 만약 새턴을 친구에게 빌려주실땐 좀 유식한 친구에게 빌려주세요. 아니면 제꼴 납니다. 로봇대전을 막 50화 넘긴 열혈맨이….

스타 크래프트! 정말 게이머의 가슴을 불타게 하는 게임입니다. 저는 원고가 한참 밀려 있는 마감기간 동안에도 며칠밤을 사무실에서 보내며 배틀넷에 몸을 묻고 있었지요. 매일매일 패배의 연속이었습니다만, 지면서도 유니트들의 연출에 감탄할 정도로 정말 잘 만든 게임이더군요. 아 또 제 얘기만 늘어놓고 있군요. 무식한 친구 얘기를 하셨는데, 세이브 데이터 지워먹는 친구도 꽤 한가닥하는 무식파 계열이지만 PC게임을 하기 위해 컴퓨터를 빌려오는 경환군도 절대 못지 않은 레벨이군요. 기계를 서로 바꿔서 플레이한다는 것은 경제적으로는 도움이 될지 모르지만 자칫 고장이라도 나버리면 친구 사이가 파워 메모리 데이터 꼴이 될 수 있으니 조심하자고요.

그동안 안녕하셨습니까. 가지님? 저 기억하시나요? 저 성복입니다. 제가 또 가지형님께 글을 띄우는 이유는 기쁜일이 있어 알려드리기 위해서입니다. 어느날 저는 월드컵 98 프랑스-로드 투 윈-을 하고 있었습니다. 뒤에서 제가 오락하는 것을 지켜보시던 아버지께서 재밌느냐고 물으셨습니다. 전 아빠도 한번 해보시라고 권했죠. 당연히 싫다고 하실줄 알았던 아버지가 콘트롤러를 줘보라고 하시는 것이었습니다. 2~3분 정도 게임을 하시고 아버지는 재미있는데 어렵다고 하셨습니다 그리고 며칠후 7월 9일. 전 게임점에 가서 포켓파이터를 사왔습니다. 저녁에 아버지가 들어오시고 전 아버지께 포켓파이터를 권했습니다. 아버지는 해보자고 하셨고 저랑 같이 한참을 하시면 아버지께서 재밌다고, 할만하다고 하셨습니다. 그 후부터 전 아버지와 같이 킹오파 97, 버철캅 2 등도 같이 즐기고 있습니다. 참고로 저희 아버지의 특기(?)는 버튼 연타(격투게임에서 빛을 발함)이고요. 요즘 저는 악마성 드라큘라 X에 저희 아버지는 코튼 2에 푹 빠져 지내고 있습니다. 간간이 게임잡지에서만 보아오던 게임을 같이하는 가정이 바로 우리집이 되다니! 아직 어머니는 게임을 하지 않으시지만 곧 어머니도 끌어들여 우리가족 모두(엄마, 아빠, 나, 동생)가 게임을 즐기는 완벽한 게임 패밀리를 만들겠습니다 기대해 주세요, 가지님. 그럼 이만 쓰겠습니다. 더운 여름 잘 지내시기 바랍니다.

'우리의 아버지들은 아직 수줍다…' 라는 노래가사가 생각이 나네요. 게임에 영 흥미가 없으신 부모님도 물론 계시지만, '아이들의 놀이에 어울리기는 쑥스러워서…' 라는 분들이 거의 대부분이죠. 그런면에서 볼 때 성복군의 아버지는 어떤 면에서 볼 때 용기있으신 분이네요. 자식이 즐기는 뭔가를 같이 즐겨본다는 것은 부모님들 차원에서도 자식들과 마음을 터놓을 수 있는 좋은 기회가 되기도 하죠. 아직까지는 가족이 다 같이 게임을 즐기는 게 그다지 일반적이지는 않습니다만, 가정용 게임이 진정한 가족용 게임으로 바로 서는 날이 오겠죠? 물론 게임을 즐긴다는 것은 물론이거니와 가족간에 벽을 없앤다는 것에도 신경을 써야하겠죠? 새턴인들이여! 부모님의 손에 콘트롤러를 쥐어드립시다.

안녕하십니까 가지님? 자타공인 세가 매니어인 배현호라고 합니다. 요번호 챔프 SS연구실을 보다가 드림 캐스트의 패드가 6버튼으로 확정될거라고 나왔더라고요, 바뀌면 좋은데…. 세가의 전통은 한줄 3개 버튼배열 아닙니까? 드림캐스트의 패드도 그렇게 바뀌기를 기대합니다. 서론은 이 정도로 하고 본론에 들어가죠. 지난호 새턴인에서 가지님이 드림캐스트가 새턴의 큰적이 될수도 있다고 말하셨는데 전 그렇게 생각하지 않습니다. 전 드림캐스트가 나와도 새턴을 갖고 있을 예정입니다 명작게임도 많거니와 전 세가의 게임기를 모으거든요(남들은 이상한 취미라고 하지만). 이렇게 저처럼 새턴도 하고 DC도 하고, 그러면 되지 않습니까? 예를들어 버닝레인저 2가 DC로 나온다고 가정하면(어디까지나 가정) SS로 1을 클리어 한다음 DC로 2 클리어, 이렇게요. 그러니까 DC를 너무 미워하지마세요. 그럼 이만.

추신 : 가지님의 그림이 예전 SS반 담당자인 이인분님의 그림과 비슷하게 생겼어요 실제로도 닮았나요?

행복한 얘기군요. 현호군이 말하듯 게임기를 여러대 보유할 수 있는 사람은 그다지 많지 않거든요. 경제적인 이유도 그렇거니와 대부분이 아직 학생들이기 때문에 집의 시선도 곱지만은 않겠죠? SS의 적이 될 수도 있다는 말은 새턴 시장의 잠식에 따른 새턴보유자들의 낙심과 방황이 예상된다는 극히 당연한 말이었는데, 현호군이 제 말을 잘못 이해했군요. 어쨌거나 발매일이 하루하루 다가오는군요. 드림 캐스트. 가지는 발매 즉시 구입하기 위해 꾸준히 돈을 준비해 놓고 있습니다(미워하다니 당치도 않은 소리). 어쨌거나 챔프 꾸준히 봐주시고요. 될 수 있으면 새턴을 오래 가지고 있읍시다. 지금은 느끼지 못하겠지만 게임기도 재산입니다. 함부로 팔아버리거나 하는 것은 나중에 두고두고 후회하는 일이 됩니다. 그리고 이인분님과 얼굴이 닮게 나오는 것은 그림을 그린 분이 같기 때문이지요. 저는 일인분입니다. 후후후.

가지님께. 안녕하세요? 저는 중2 학생인 우성이라고 합니다. 저는 한때 새턴광이었습니다 하지만 불의의 사건으로 새턴을 잃고 말았습니다 이유는 별로 친하지 않던 친구가 거의 강제로 빼앗다시피 새턴을 빌려갔는데, 홀딱 이사를 가버렸습니다(우씨, 이런 일이…빌려가서 팔았다는 소문이…). 지금도 새턴 CD가 있습니다. 스틱도…. 지금은 오락기가 없어서 오락실을 이용합니다. 하지만 돈을 모아서 꼭 오락기 한 대를 구입할 것입니다. 오락을 안하면 미쳐버릴 것 같거든요. 그리고 세가에서 드림 캐스트가 나온다는 소식을 들었습니다. 정확한 발매일은 언제고 '버철 파이터 3' 도 드림 캐스트로 이식이 되나요? 가르쳐 주세요. 저의 단짝 친구 승현이라고 하는 아이가 있거든요 걔는 PS를 가지고 있답니다. 제가 새턴을 잃었다는 이야기를 듣고 승현이가 PS를 선뜻 빌려주는 거 있죠. 정말 단짝 친구랍니다. 친구를 잘 둬야 합니다. 저는 오락기중 새턴이 최고라고 믿습니다. 새턴의 환한 앞날과 미래를 빌며 이만 줄이도록 하겠습니다.

사회가 내 것은 소중하고 남의 것은 아무것도 아니다라는 식으로 흘러가면 흔히 이런 말을 하죠. '남의 것을 내 것처럼 생각해라.' 그런데 머리 나쁜 몇몇 친구들이 정말 남의 것을 내 물건인양 함부로 해버리는 경우가 있더군요. 남의 것을 내 것처럼 생각하는 이들이여. 당신들이 수분간의 잔꾀로 얻어내는 푼돈벌이 물건들은 당한 이들이 몇 년, 몇 십년을 고생해 만들어낸 보물입니다. ……이런말을 들어서 반성할 사람들이면 그런 일을 저지르지도 않았겠죠? 어쨌거나 화나는 일을 당했군요. 어떻게 해서든 되찾을 수 있기를 바랍니다. 그리고 질문해 오신 드림 캐스트의 발매일은 올해 11월 20일입니다. 발매연기의 가능성이 아직까지는 다소 남아있지만, 큰 문제가 없는 한은 당초 예정한 11월 20일에 발매될 듯합니다. 그리고 현재까지 버파3의 이식개발 소식은 없습니다. 물론 이식이 된다면, 훌륭한 수준으로 이식이 되겠지만 말입니다. 발표된 동시발매 타이틀 중 아직 세가의 작품이 없는 것으로 보아 세가가 뭔가 깜짝쇼를 준비하고 있을지도 모르겠다는 추측은 되네요. 한번 기대해 봅시다.

안녕하세요 저는 여고생 SS 유저입니다 올해 고2라서 주말밖에는 게임할 시간이 없습니다. 하지만 새턴은 제 보물 1호입니다. 대학가서 실컷 할 거예요. 가지 오빠께 편지드린 이유는 드림 캐스트에 관해서입니다. 왜 다들 새턴이 끝났다고 생각하죠? 이해할 수 없어요. 게임기 산업의 승패는 게임기의 성능으로만 되는 것은 아니라고 생각합니다. 소프트도 받쳐줘야하고 홍보 경영 가격 등도 상당히 중요하다고 생각합니다. 새턴보다 크게 나을 것이 없는 PS가 성공한 것은 경영과 홍보 덕이 아니었나요? 반면에 닌텐도가 실패한 것은 성능은 SS나 PS보다 나은데도 소프트와 가격에서 실패했기 때문이 아닌가요? 게임기 성능하나만으로 드림 캐스트의 장래를 밝게 보긴 이릅니다. 제발 SEGA가 드림 캐스트에서 실패하고 다시 새턴을 밀어줬으면 좋겠어요. 어떻게 생각하시는지 궁금합니다.

음. 깊은 질문을 해주셨군요. 물론 지금 너무 드림 캐스트를 싸고돌며 들썩거리는 분위기가 저로서도 크게 맘에 드는 것은 아닙니다만, 드림 캐스트가 꽤 주목할 만한 것은 사실입니다. 소니가 막강한 자본력으로 게임시장을 석권했듯, 세가가 현재 드림 캐스트라는 하드를 위해 굉장한 추진력을 쏟아붓고 있습니다. 은정양에게는 미안하지만, 만의 하나 세가가 드림 캐스트 사업에서 완전히 실패한다고 하더라도 새턴을 밀 가능성은 0에 가깝지요. 세가는 아케이드 게임쪽에서 무척이나 강세를 떨고 있습니다. 드림 캐스트의 강점 중의 하나가 바로 여기에 있습니다. 확고하게 자리를 굳힌 아케이드 시장, 아케이드의 팬들을 그대로 비디오 게임기 시장쪽으로 끌고올 수 있다면? 그러기에 새턴은 너무나 부족한 하드웨어입니다. 물론 다른 어떤기계도 아케이드의 섬세함과 화려한 게임들을 모두 옮겨오기엔 무리가 있지요. 그것이 가능할 듯이 보이는 게임기가 바로 드림 캐스트입니다. 경제적인 문제를 배제한다면 드림 캐스트는 정말 멋진 하드웨어죠. 아직 나오지도 않은 게임기에 대해 지나치게 낙관적이거나 적대적일 필요는 없습니다. 다소의 불안과 다소의 흥분, 어쨌던 간에 저는 새로운 게임기가 기다려지는군요. 물론 새턴이 여러분의 TV옆에 오랫동안 나란히 있는 것 역시 바라고 있습니다.

안녕하세요 가지님. 저는 새턴을 광적으로 하던 한 청소년 이정우라고 합니다. 어느날 저는 기분좋게 새턴을 하고 있었습니다. 그런데 그날 밤. 제 사촌동생이 온 것입니다. 제 사촌동생과 함께 재밌게 게임을 했지요. 그런데…, 그 녀석이 가면서 을 엄마한테 부탁하여 새턴과 cd까지 다 가지고 갔어요. 모조리 다요. 용서할 수 없어서 엄마에게 물어 전화걸었지요. 그 아이가 전화를 받더니 나에게 하는 말, "형, 고마워 이 은혜는 잊지 않을게, 뚝 삐삐삐…". 정말 미치겠더라구요. 한숨을 푹 쉬면서 몇 개월만에 컴퓨터를 켰지요. 하지만 게임은 NO. 하나도 없었어요. 울~ 내 새턴 돌리도!

하하~ 아주 귀여운 동생을 두셨군요. 되찾는 방법은 세가지입니다. 사촌동생 집으로 찾아가서 되찾아온다(한 대 쥐어박는 것도 잊지 말도록). 두 번째, 사촌동생의 집에 가서 새턴을 빌려온다('금방 돌려주마' 라는 약속도 잊지 말도록). 세 번째 정우군의 물건을 함부로 대여해준 어머니의 과실이 크다고 인정되므로, 어머니에게 되찾아 올 것을 명하는 것입니다. 음 별로 고심해서 만든 답변이 아니라서 효과가 별로 없을 듯 하군요. 제 한계입니다. 게이머에게있어 보물 1호인 게임기를 앗아가다니, 나쁜 사촌동생!…이게 제가 정우군에게 해줄 수 있는 전부네요. 미안, 별 도움이 못되서…. 대신 챔프 점수는 어때요?

안녕하세요 가지님 가지님께서 머리를 자르셨다 하여 펜을 듭니다. 저도 얼마전에 머리를 잘랐습니다. 보통 머리가 아닌 삭발로…. 그 이유는 다름이 아니고 학과(학생과장)님께서 시원하라고 머리를 짧게 깍아주셔서 어쩔 수 없었습니다. 색다른 변신이었습니다(혼나긴 했지만) 어쨌든 가지님께서도 다시 시작하는 기분으로 새턴인을 이끌어 나가길 빌겠습니다.

저도 중학교 때, 수시로 두발 단속의 희생물이 되곤했습니다. 어떻게 하면 남의 눈엔 길게 선생님의 눈에 짧게 보일까로 고생고생 기른머리를, 선생님의 눈에 잘못 걸리는 날이면 잔인한 가위로 그냥 파먹히게 되죠. 그런데 이 선생님들의 측정이 참 재밌었어요(요즘도 그러나 모르겠는데…). 손바닥을 학생의 머리에 대서, 손가락 사이로 머리카락이 삐져나오면 아웃, 안삐져나오면 모범생…(가지는 손바닥 두꺼운 선생님이 머리 길이를 측정해 주기를 무척이나 기도했었죠). 단속에 걸렸을 때의 처리도 이해하기 힘든 것이, 손가락 위로 삐져나오는 것이 위반사항이었다면 삐져 나온 길이만 자르면 되지않습니까? 하아~ 어림없는 소리! 정말 살이 안 잘려나가는 게 다행일 정도로 가위날이 살 근처에서 번뜩이죠? 그럼 그 길이를 맞추기 위해서 이발소에서 처리를 해야하겠죠? 그래서 잘린 길이에 맞추어 헤어스타일 정리를 하다보면 삭발형의 머리 스타일이 되죠. 그렇게 이쁘게 '박박' 밀고 등교를 하면 선생님에게 칭찬을 받느냐? 천만의 말씀! 맞게 되죠. 심하게! '반항' 하느냐고…. 우리 모두 선생님을 잘 돌봐 드립시다. 선생님의 마음은 갈대라지 않습니까? 자! 잘랐던 잘랐건 간에, 유철군이나 저나 더운 여름 시원하고 힘차게 살아봅시다!

NINTENDO 64

연구실

INTERNET WORLD

폭탄제조법에서부터 출산과정의 생중계까지, 인터넷에는 없는 정보가 없다. '자신의 비밀스런 속마음도 인터넷 어딘가에 있다'는 우스개가 있을 정도인데, 전세계 2000만의 사랑, 닌텐도 64도 예외는 아니다. 한여름에 집에서 피서를 즐기려는 N64 게이머에겐 진동 웨이브레이스 64 + 수박이면 '더 이상 좋을 순' 없겠지만, 그래도 시원한 서핑을 곁들이는 것도 괜찮지 않을까? 웬 서핑? N64 인터넷 서핑!

인터넷에서 발견! N64!

이만한 피서가 있을까?

잘 되는 집안에 떡도 많겠지?

본사가 발매를 공언한 64DD의 발매여부에 대해서 유저들이 강한 불신을 표시할 정도로 닌텐도는 흔들리고 있다. 특히 시장에서의 부진은 일본과, 이와 게임환경이 유사한 우리나라에서 특히 두드러지는 경향을 보이고 있다. 시장점유율도 그렇고 소프트 판매의 상황도 그다지 다를 것이 없다. 하지만 구미에서의 상황은 다르다. 취향과 문화차이에서 기인하는 것인지는 모르지만, N64의 열기는 굉장하다. 우리나라에는 아직 없는 제도인 렌탈(대여)의 순위도 언제나 탑5위를 N64 소프트가 석권하곤 한다. N64 관련 인터넷 사이트에 관한 기사에서 이러한 얘기를 하는 이유는 뻔하다. 바로 일본보다는 미국의 N64 사이트를 중점적으로 소개하려고 하기 때문이다. 아무래도 잘 되는 집안에서 얻을 수 있는 정보가 더 많지 않을까? 닌텐도에서도 사실 미국시장에 좀더 비중을 두는 전략을 두고 있고, N64는 일본판, 미국판이 함께 나오는 게임들이 대부분인데다, 일본에서는 발매가 되지 않는 소프트가 더 많다. 따라서 이번호에서는 일단 미국의 N64 관련 사이트를 집중적으로 조명해 보려고 한다.

www.nintendo. com

닌텐도의 미국자회사인 NOA(Nintendo of America)의 공식홈페이지다. 업데이트도 자주 되는 편이고, 디자인도 산뜻하다. 자사의 게임 기종인 N64, 미니 컴보이, 슈퍼패미콤(아직도!)의 게임에 대한 정보가 비교적 충실히 제공된다. 발매예정작에 대한 프리뷰, 발매된 게임에 대한 평도 있고, 하드웨어에 대한 정보도 잘 포장이 되어 있다. 굴지의 대기업 닌텐도의 공식 홈페이지로는 손색이 없다고 해도 좋다. 한가지 유념해야 할 점은 팔은 안으로 굽고 이 홈페이지도 예외는 아니다라는 것이다. 자사 게임에 대한 평가가 공정할 수 있을까? 그래도 닌텐도를 사랑하는 유저라면 반드시 한번쯤은 꼬옥 가보아야 할 곳이다.

미국 시장의 거점지

www.ign64.com

게임 사이트 연합체인 Imagine Games Network 산하에 있는 여러 사이트 중의 하나로 플레이스테이션 사이트인 www.psmonline.com과 자매격인 사이트이다. 스폰서인 여러 회사로부터 금전적 후원을 받고 있는 날렵한 규모의 사이트로서 상당히 명망있는 사이트가 되었다. 뒤에서 소개할 다른 사이트만큼 운영자의 수도 많지 않고 규모도 크지 않지만, 그림이 많고 글읽기 편하게 정리되어 있는 편이다. 최신의 필요한 정보만 간결하게 수록되어 있는 소수정예의 사이트라고 할 수 있다.

일본이나 미국, 유럽 쪽의 발매예정 스케줄 등은 물론이고, 비공식적인 루머나, 혹은 업체나 개발자와의 인터뷰와 같은 흥미 있는 정보도 수시로 제공된다. 각종 게임 쇼가 개최될 때마다 빼놓지 않고 운영진이 직접 발로 뛰며 참관한 정보를 제공하는 것도 사이트의 장점중의 하나이다. 한 기종만 전문적으로 다루는 사이트로서는 당연한 것이겠지만, 부담 없이 읽을 수 있는 리뷰는 많은 게이머들에게 있어서 바로 구매가이드로 통할만큼 정평이 나 있다. 어느 장르나 메이커에 편향된 시각없이 간단한 총평을 한 다음, 곧바로 군더더기 없이 그래픽, 사운드, 조작성 등과 같은 여러 부문에 대해 상세한 분석을 제공한다. 리뷰에 있어서 가장 마음에 드는 점은 독자들에게 자신이 생각하는 바를 바로 주입시키지 않는다는 점이다. 이 게임이 나쁘다라기 보다는 단점으로 평가받을만한 요소들을 열거한 뒤 의문형의 문장을 통해 독자들로 하여금 한걸음 더 물러서서 생각해 볼만한 여유를 준다. 사실 리뷰는 게임의 신(사랑의 여신 아프로디테와 같은 게임의 신이 있는지는 모르겠으나)이 하는 것이 아닌 이상, Peer Schneider와 Matt Casamassina의 리뷰는 화려하지는 않아도 견실하고 그만큼 믿음이 간다. 참고로 가장 최근에 10점 만점을 받은 게임은 신작 밴조&카즈이이다.

밴조&카즈이의 리뷰화면

www.nintendojo.com

위에서 소개한 www.ign64.com의 운영자인 Peer Schneider(이 사람은 미국에 거주하는 독일인이다. 닌텐도는 독일에서도 무척 인기가

높다고 한다)가 원래 설립했던 사이트로 훨씬 규모가 크고 방대하고 독자들 참여의 비중이 높은 사이트이다. 두 사이트의 차이는 우선 지향점에서 나타난다.

독자들의 열성적인 참여가 인상적인 곳

www.ign64.com은 기업들의 후원이 있는 사이트로서 소수의 전문적 운영자가 많은 수의 독자들에게 항상 최신의 정보를 제공하는 데에 역점을 두고 있는 일방향식 사이트라면, www.nintendojo.com 이곳의 운영진은 모두 자원봉사자로서, 논설이나, 독자들의 의견, 특별기획 등, 최신의 정보보다는 다양한 의견의 교류가 오가는 일종의 팬클럽과 같은 곳이다. 굳이 비유하자면 일간신문과 무크지의 차이 정도로 생각하면 될 것이라고 본다. 당연히 축적된 데이터의 양도 굉장히 많다. 게임의 리뷰도 편집자들과 독자들의 리뷰가 함께 실려있다.

www.sixtyfour.com

사이트의 정식명칭은 N64 Underground이다. 운영진의 규모로 보나 사이트의 여러 가지 분위기로 보나 www.ign64.com과 www.nintendojo.com의 중간정도의 성격을 가진 사이트이다. 리뷰는 10점 만점이지만 '소수점 한자리까지 구분함으로써 변별력을 높였다.' 이 사이트의 가치는 최신정보의 제공이라든가, 혹은 게이머들의 다양한 교류의 공간의 마련이라는 면보다는 오히려 specials, 즉 특선메뉴에 있다. 이 사이트에서는 재미있는 발상의 특별 이벤트가 존재한다. 현재에는 우선 본 사이트가 제정한 UG Awards란 상이 있다.

마치 아카데미 영화시상식에서처럼 흉내를 낸다. 후보작을 선정하고 발표하는 과정도 패러디했고(the nominees are..... and the winner is.....), 심사위원들의 평 비슷한 것도 있는데, 이게 가관이다. 나름대로 찬찬히 '97년 수상부문과 후보작, 그리고 당선작들을 살펴보았다. 충격! 007 골든아이가 단 한 개 부문, 즉 올해 최악의 게임상을 제외한 전 부문 노미네이트되었고,(우수그래픽상, 우수음향효과상, 우수음악상, 콘트롤상, 지속성상(Most Replayable), 1인용게임상, 다인용게임상, 올해의 개발자상, 올해의 작품상 등 무려 9개부문) 단 하나, 우수음악상을 제외한 전 부문을 수상, 석권하는 신화를 만들어낸 것이다. 구미에서의 007의 인기가 어느 정도인지 짐작하게 하는 대목이었지만, 아무래도 N64의 소프트 수가 적은 편인 것도 한몫을 한 것이 아닌가 하는 생각이 들었다. 최악의 게임은? 모탈콤뱃트릴로지가 꼽혔다.

또 하나의 깜짝 이벤트! 스퀘어 청원운동!

세상에 이럴 수가! 인터넷에서 바로 게임계의 거장, 스퀘어에게 64DD로 게임을 개발할 것을 청원하는 서명운동이 놀라울 정도로 벌어지고 있다. 위에서 말한 http://www.sixtyfour.com/specials/square/ square.html#add 으로 와보면 7월 29일 현재까지 무려 1306명이나 서명이 되어 있다. 물론 모두 실명이고, 서명운동 참여자들의 진지한 코멘트도 곁들여져 있다. 서투른 해석으로 짧은 문장만 몇 가지 옮겨보면,

스퀘어! 64DD로 게임을!

"만약 스퀘어가 64DD로 게임을 만들지 않는다면 나는 더 이상 살고 싶지 않아."

"If square doesn't make games for the 64dd, I don't wanna live anymore."

"누가 파이널이란 말과 판타지란 단어를 한꺼번에 꺼내기만 해도 나는 돌아버린다. 스퀘어, 제발!"

"Whenever anyone says "Final" and "Fantasy" in the same paragraph, I drool uncontrollably. Please, Square!"

"스퀘어의 첫 번째 실수는 닌텐도를 떠난 것이었다. 스퀘어의 두 번째 실수는 돌아오지 않는 것이다!!"

"Square's first mistake was leaving Nintendo, Square's second mistake will be not coming back!!!"

절실한 얘기들

"여러분- 스퀘어 청원운동이 잘 되시길. 나는 열성적인 RPG 팬이기는 하지만, 구걸하고 싶은 생각은 없어요. 하지만 이건 스퀘어고, 저도 여러분과 함께 무릎꿇고 동참합니다."

"Guys - good luck with the square petition, although I am an avid RPG fan I don't like the idea of begging. But you know, this is square so I am down on my knees with the rest of you."

한국에서도 물론, 간단한 양식만 갖추면 서명운동에 동참할 수 있다. 인터넷을 쓰지 않는 국내 PC통신 이용자도 사용하는 PC통신으로 바로 보낼 수 있으므로 주소를 공개한다. jmiller@mydesktop.com의 주소로 제목에는 "Squaresoft Petition"으로 하고, 내용에는 자신의 이름(영어로)과 자신의 E메일 주소를 적으면 된다. 자신의 E메일 주소는 자신의 PC통신에서 쉽게 확인할 수 있다. 착오 없이 보냈다면 아마 나중에 스퀘어사로 전달될 전세계 팬들의 청원서에 자신의 이름이 포함되어 있을 것이다. 물론 청원이 받아들여질지는 모르겠지만. 이외에도 인종과 국적을 초월한 N64 사랑의 이야기가 구구절절하게 실려 있다. N64만을 사랑하는 자녀를 둔 어머니의 호소, 1991년 크리스마스날 아침에 해본 파이널 판타지4가 자신의 인생을 바꾸어 놓았다는 이야기 등, 읽는 이의 눈시울을 붉어지게 하는 그런 감동적인 글도 많다. 이 세상 어딘가에 당신의 생각에 동감하는 사람이 있음을 발견하는 것- 인터넷의 매력이 아닐 수 없다.

가슴 훈훈한 얘기들

다양한 이벤트가 무기인 사이트

장난하니?

www.zhq.com-젤다도 여기에 있다!

N64의 희망, 젤다는 그럼 인터넷의 미아인가? 아니다. 여기에 젤다 팬 모두 모여라! Zelda Headquarters (이하 ZHQ)는 1996년 4월 2일에 출범해서 오늘에 이르고 있다. 물론 인터넷에 젤다 관련 사이트는 많이 있지만, 오늘에 이르기까지 꾸준히 정보를 업데이트해 오고 있는 ZHQ는 강력히 추천할만한 사이트다. 사이트의 개별 게시판을 이동할 때마다 흘러나오는 낯익은 젤다 시리즈의 음악은 듣는 이의 향수를 한번쯤 자극, 한번쯤은 가만히 귀를 기울이게 만든다. 관련 소식, 달력이나 티셔츠 등의 제작, 의견교환이나 기고, 회지를 배부 받을 수 있는 회원가입, 미디 음악과 오리지널 원곡, 아트워크, 역사, 게시판, 정기채팅 등등 젤다 팬의, 젤다 팬에 의한, 젤다 팬을 위한 사이트라 할 수 있다. 한마디로 천국이다! 젤다의 열성 팬이라 자부하는 N64 팬이라면 이곳에서 젤다를 사랑하는 전 세계인들과 만나는 기쁨보다 더 큰 것이 있을까?

젤다의 희망!

나가면서

한정된 지면을 바탕으로 내용이 빠지지 않으면서도 가능하면 많은 사이트를 소개할 작정이었는데 그다지 충분치 못한 것 같아 아쉬움이 남는다. 그러나, 일단 위의 소개한 사이트들에서는 다른 N64 관련 사이트로 갈 수 있는 링크가 충실히 제공되어 있으므로 일반적인 새로운 사이트를 찾는데에는 큰 어려움이 없을 것으로 생각된다. 여기서 단순히 주소만 적는 일은 피하도록 하겠다. 정보는 공유하기 위해 존재하는 것이라는 말이 있다. N64 관련 사이트를 항해하다가 황금의 섬을 발견한 독자는 챔프로 연락하기 바란다. 독자들이 발견한 새로운 보물섬의 지도의 조각이 모여서 한 장의 눈부신 지도가 되면 공개되지 말란 법이 없잖은가! GC

이번에는 당신이 감독이다

J리그 택틱스 사커

당신의 두뇌를 시험할 수 있는 사커가 등장했다. 이 게임은 지금까지의 사커게임과는 다른 순수한 시뮬레이션이다. J리그팀의 감독이 되어 트레이닝, 전술을 지시하는 등「스스로 선수를 조작하지 않는다」로 승리를 노리고 있다. 무엇보다 어떠한 전술을 구사하느냐가 승리의 열쇠이다.

▶제작사: 아스키 ▶장 르: 시뮬레이션
▶발매일: 98년 겨울 예정 ▶발매가: 미정

「전술 사커」가 의미하는 바는?

스스로 전술을 어레인지(편성)해 사용, 팀 전체뿐만 아니라 선수개인에게까지 세밀하게 지시하는 등, 감독의 막중한 임무를 띄고 이제부터 시작이다.

세계를 무대로 뛰는거야...

POINT 2 시합중인 선수는 조작이 불가능

시합 중에는 선수개인을 조작할 수가 없다. 팀 기술 등은 시합을 하기 전에 설정을 해야하기 때문에 기본적으로 시합은 관람 뿐. 하지만 시합 중에 작전의 실행지령과 전술의 변화는 불가능하다는 점, 기억해 두길…

박력 넘치는 시합을 펼치고 있는 장면

세계를 무대로 달리는 거야

POINT 1 자신의 그룹을 키우자

이제부터 당신은 J리그 그룹의 감독이다. 기본적으로 감독이기 때문에 선수의 육성에 신경을 써야한다. 그리고 팀이 우승을 하게 되면 수입이 늘어나고, 시설도 좋아지고 게다가 우수한 선수를 스카웃할 수도 있는 등 경영적인 측면도 빼놓을 수 없으므로 열심히 팀을 키워보자.

프론트와 교섭에 전력을 보강하고 있는 장면

POINT 3 J리그 공인으로 실명 등장

무대는 J리그, J의 실명선수를 상대로 경기를 펼친다. 물론 트레이드 등에서 자신이 좋아하는 선수들을 모아 팀을 구성하는 것도 가능하고 또 아주 우수한 능력을 가진 오리지널 선수를 찾아내는 것 또한 한 재미한다.

J의 실명선수들을 감독한다

실제 플레이는 어떤 느낌?

실제의 「T-사카」 흐름을 간단히 정리하자면 먼저 J-리그 그룹의 감독으로 취임함과 동시에 게임은 시작된다. 처음부터 등장하는 선수들은 허수아비일 뿐… 맹렬한 훈련으로 실력을 다져야만 한다. 이런 훈련 끝에 멋진 플레이를 선보이고 우승까지 하게 된다면 이제 당신은 일본대표팀의 감독으로 대표팀을 맡아 세계대회에 도전해 당신의 재량을 마음껏 펼치는 것이다.

전술과 지시로 승부를 건다

육성 결과를 발군하는 것이 J리그에서의 시합이다. 시합전의 전술설정, 시합중의 지시, 그리고 시즌을 통한 전략이 우승의 포인트이다. 단, 시합내용에 따라서는 팀의 인기가 떨어질 수도 있다.

시합전의 미팅화면. 포메이션 등의 팀 전술의 설정은 물론, 개인의 플레이 스타일도 설정 가능하다

세트 플레이시 킥커도 설정할 수 있다. 설정할 킥커에게는 트레이닝 세트 플레이의 연습을 반드시 시켜야만 한다.

게임의 흐름

시작 ▶ 자신의 팀 편성 ▶ 자신의 팀 육성 ▶ J리그에서의 시합 ▶ (우승을 하게되면) 일본 대표팀 편성 ▶ 세계 대회에 출전

먼저 감독으로 취임

플레이어는 우선 좋아하는 J리그의 그룹을 선택해 그 팀의 감독으로 취임을 하게 된다. 하지만 어떤 그룹을 선택하든지 처음에는 설비와 선수의 능력은 아주 빈약하다. 또 초기 선수는 이름과 얼굴이 에디트 가능하기 때문에 자신의 분신을 키워 팀의 중요 선수로 만들 수 있다.

처음에는 홈 라운드에서부터 뛰어야 한다

자신의 팀을 맹훈련시킨다

선수의 성장은 매일 하는 트레이닝의 지시에 따라 결정된다. 전술의 이해도 트레이닝의 경과에 따라 변함으로 내용의 짜임새가 육성의 열쇠이다. 또 질 좋은 선수를 모으는 것도 육성에는 중요하다.

이것이 개인 데이터이다. 트레이닝에 의해 능력 파라미터가 변화할 뿐만 아니라 「킬러 패스」등의 특수기능도 익힐 수 있다

그룹 하우스에서 연습을 지시. 선수와 대화도 가능함으로 정신적인 스트레스를 풀어주기위해 선수의 요구를 들거나 한다. 또한 이벤트도 준비완료

일본대표 감독이 된다구?

J리그에서 우승을 하게되면 일본대표 감독으로 스카웃된다. 대표 감독은 일본대표의 인선도 물론 가능하다. 그리고 실력은 있지만 현재 대표선수가 아닌 선수를 자기 대표팀의 멤버로 받아들일 수도 있다.

결과에 따른 마무리

이 게임의 궁극적 목표는 당연 세계 1위를 결정하는 대회에서 우승하는 것이다. 그리고 통상게임모드 이외에 자신의 팀과 친구 팀을 데이터로 대전시킬 수 있다. 게다가 친구들과 선수 데이터를 교환하는 것도 가능하다.

그래픽
캐릭터
홍미도
독창성

COMBOY64

링크의 열정에 난 그만 빠지고 말았다!

젤다의 전설 -시간의 오카리나-

스토리상으로만 등장해 유저들을 애타게 만들었던 「젤다공주」가 드디어 그 화려한 모습을 드러내었다. 기다림의 끝을 맛본 듯이 뿌듯함!?에 한번 울고 테크의 나무 기억과 신전에서의 멋진 이벤트에 감탄! 난 두 번 울었다.

▶제작사: 닌텐도 ▶장 르: 액션 · RPG
▶발매일: 98년 가을 예정 ▶발매가 : 미정

완성단계에 들어선 금세기 최대의 걸작

링크와 젤다공주의 운명적인 만남

드디어 스토리의 열쇠를 쥔 왕녀 '젤다공주'가 등장했다. 멋진 하이랄성의 정원에서 링크와의 만남을 가진 젤다공주는 하이랄의 전설과 가논드로프의 계획에 대해 듣게 된다. 이 장면은 단지 대화 장면에 불과하지만 캐릭터의 연출과 카메라의 움직임은 한시도 눈을 뗄 수 없을 정도의 굉장함에 빨려 들어가게 될 것이다.

"당신은 누구세요? 혹시… 숲에서 온 요정?"

"이건 분명히 우리 둘이서 트라이포스를 지키라는 여신님의 지령임에 틀림없어. 그렇게 생각하지 않니, 링크?"젤다공주는 둘이서 힘을 합쳐 가논드로프의 음모를 저지하자고 링크에게 말을 걸지만, 링크는 아무 대답 없이 묵묵히 어딘론가 향한다

신전에서 펼쳐지는 이벤트

마스터 소드를 꽂는 링크

「시간의 신전」에서 링크가 마스터 소드를 꽂는 순간, 주위에는 신성한 오라가 자욱히 끼고 링크는 그 속에 휩싸여 모습이 점점 사라진다.

이곳은 이차원의 세계?

왠지 여기는 이차원의 공간인 듯하다. 링크는 크리스탈에 둘러싸인 채 이상한 곳에 발을 디디게 되는데…

이게 바로 트라이포스!!

하이랄을 창시한 딘, 넬, 프롤, 이 세 명의 여신은 세계 어딘가에 전능의 힘을 숨긴 트라이포스를 남겨두었다. 그리고 이 트라이포스에 가장 먼저 닿은 사람은 소원을 말하면 그것이 이루어진다는 이야기도 전해지고 있다. 하지만 젤다공주가 걱정하는 것은 누군가가 소망하는 그 소원이 선한 것인지 악한 것인지 구별을 할 수 없다는 것이다.

앗! 깜짝이야

처음으로 모습을 드러낸 적이 있어 모두가 놀라고 있다. 이 적은 물의 신전이라고 볼 수 있는 곳에서 갑자기 나타난 그 큰손으로 링크를 꼼짝못하게 한다.

수중을 유유히 헤엄치고 있는 링크

앗! 이럴 수가, 도대체 저 놈의 정체는 뭐지

강적이 나타났다! 어떡하지 링크?!

전쟁에서 패한 전사의 망령에 사악한 혼이 들어앉아 몬스터로 돌변. 생전의 기억은 없지만 전사로서의 경험은 잊지 않은 듯, 전투능력은 치밀하고 날렵한 몸놀림을 구사한다. 이 몬스터는 공격, 방어, 모든 면에서 균형 잡히고 치밀하기 때문에 절대 만만하게 봐서는 안된다.

○링크보다도 몇배 큰 신체를 가진스탈포스. 그가 링크의 뒤를 공격한다. 아니 이럴수가~~~~이건 가시화생의 회전베기?

해골전사 스탈포스

○만만치 않은 상대 스탈포스

아직 끝나지 않았다!

배틀 투어에서 발바기어와 함께 놀라운 또 하나의 배틀, 그것은 바로 판톰·가논과의 전쟁이다. 무대는 숲속의 신전. 어둑어둑한 계단을 오르면 작은 방처럼 보이는 곳에 도착. 벽에는 숲속으로 향해 뻗어있는 길이 그려진 아주 큰 그림이 6장 걸려있다. 그것도 똑 같은 그림이…. 뭔가 심상치가 않다. 한 그림 앞에 멈춰 묘한 느낌의 그림을 보고 있으니, 갑자기 뭔가가 마루에서 튀어나온다. 링크가 뒤돌아보자, 달려오는 흑마에는 덩치 큰 한 남자가 타고 있고 그 남자는 음흉한 미소를 머금고 한쪽 팔로 얼굴을 가리고 있다. 그 순간 녹색불꽃이 튀고, 남자의 얼굴은 불꽃에 한 순간 가리워진다. 하지만 그 남자는 분명 가면으로 얼굴을 가리고 있고…

흥미진진한 배틀이 또…

벽에 걸린 그림 속을 이쪽 저쪽 넘나드는 판톰·가논! 링크의 머리 위에서 벼락이 치는 듯한 공격을 가한다. 링크! 힘을 내

3부 구성작「젤다」

어린 시절의 링크

믿음직하게 성장한 링크

성인이 된 링크⇔철모르던 시절의 링크

○성장을 거듭하면 절대 헤맬 수 없다. 비록 어리지만 용기를 가지고

○현재 일어나고 있는 알 수 없는 일들의 원인은 과거 때문. 반드시 바로 잡아야 하는데…

그래픽

캐릭터

흥미도

독창성

COMBOY64

이보다 더 좋을 순 없다

밴조와 카즈이의 대모험

한번으로 절대 만족 할 수 없는 게임이 있다면 바로 이 게임을 꼽을 것이다. 지루함을 말끔히 씻어주는 다양한 액션, 더더욱 게임에 빠지게 만드는 캐릭터의 변신. 이 모든게 N64유저라는 걸 절대 후회하지 않게 할 것이다.

▶제작사: 닌텐도 ▶장 르: 3D액션
▶발매일: 98년 가을 예정 ▶발매가: 미정

더 이상의 조연은 없다

어떠한 난투극에서도 난 물러서지 않아!

막강한 파워를 가진 거대한 몬스터와의 한판 승부. 어~어~ 이러다 먹혀버리는게 …

조금만 더, 그래 그래

여긴 아주 멋진 곳이야. 들어와 보지 않을래?

꿀~꺽, 캭~~~~

밴조가 악어로?

맘보·점보의 마법덕에 악어로 변신한 밴조. 공포여, 안~~~녕!

밴조와 함께 수중 탐색을 떠나요

밴조의 다리와 카즈이의 날개를 사용해 물 속으로 전진! 힘을 합치면 안되는 일이란 없다

마치 하늘을 나는 듯한 이 모습! 카즈이의 멋진 날개는 물 속에서도 절대 움츠리지 않는다

화면 왼쪽에 있는 미터가 산소. 살고 싶다면 주의를 기울여 체크를…

어떠한 상황에서도 아랑곳하지 않고 한껏 뽐내는 카즈이, 360° 회전 묘기까지 선보이는데!

도대체 주인공이 누구야?

밴조와 카즈이의 활약상을 보면 도저히 이 게임의 주인공은 누구라고 콕! 집어 말할 수가 없다.

근~데 도대체 누가 주인공이야?

한 포즈 취하는 밴조

○카즈이가 어딘가에서 날아왔다. 묵묵히 고개를 숙이고 마는 밴조

○이 스테이지는 왠지 불길해. 마치 숨쉬고 있는 생물의 몸속 같은 느낌

시선 집중!

역서한 보고 있어도 신나는 게임

○「마리오64」유저에게는 추억의 게임

○친근감이 팍팍 밀려오는 캐릭터에게 눈길을…

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

칠흑의 어둠을 지나온 암흑의 그림자

악마성 드라큘라 3D (가칭)

처음 화면을 공개한 후 계속 하이퀄리티의 그래픽을 선보이는 「악마성 드라큘라 3D」가 지난 E3쇼에 비디오로 그 모습을 드러냈다. 캐릭터들의 완벽한 골격구조와 주변환경의 공포감을 완벽하게 재현해낸 「악마성 드라큘라 3D」. 미완성 단계이긴 하지만 액션게임의 신기원을 이룩해낼 것 같다. 당신을 칠흑의 어둠 속으로 초대한다.

▶제작사: 코나미 ▶장 르: 액션
▶발매일: 미정 ▶발매가: 미정

드라큘라의 공포가 밀려들고 있다

게임화면이 이렇단 말인가?

이번에 공개된 화면은 완벽(?)하지는 않지만 「악마성 드라큘라 3D」는 이렇다' 라는 것을 보여줄 수 있을 정도의 완성된 모습을 갖추었다. 현재 공개된 화면에서는 주인공인 슈나이더가 채찍을 들고 적을 공격하는 모습뿐이다. 하지만 주위 환경을 잘 살펴보면 시계탑이나 길로틴 트랩 등이 존재하기 때문에 악마성 시리즈 팬에게는 굉장한 선물이 될 듯하다.

「악마성」은 역시 악마성이라는 소리가 나올 정도의 완벽한 「신생 악마성」의 탄생을 기대해 본다.

3D액션이라면 시점이동은 필수(?)

아래 두 사진을 보면 알겠지만 약간의 시점이동이 가능한 것 같다. 시점이동은 간단한 버튼 조작으로 가능하며, 특정한 장소에서 시점이 강제로 고정되는지는 아직 알 수 없다. 아직은 슈나이더가 채찍으로 공격하는 화면 밖에 공개되지 않아서 특수공격 시에는 어떤 연출이 나올지는 불확실하고, 나머지 캐릭터들의 공격화면도 알 수 없지만 완벽한 3D 공간구조를 갖추었음에는 틀림없다.

○상단에 스테이터스 바가 보이는가? 이제 완벽한 액션 게임이다

○올라…?

트랩이 보여요

○불구덩이에 있으면 GOOD이 BAD로…

○○기어 트랩은 전 시리즈의 단골 손님

배후공격을 당한다면 큰일

난이도가 높은 게임에서는 필수 아닌가!

과연 채찍으로 파이어 볼을…

○미확인 지역

○플리즈마가 맞다면…

어떤 트랩은 이제 식은죽 먹기다

정말 채찍에서 파이어 볼이…

선택된 사람만이 손댈 수 있는 금단의 고성

당신은 선택된 사람이다. E3쇼에서 공개된 나머지 사진들을 감상해 보자. 손 조심!

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

오래 기다리셨습니다

하이브리드 헤븐(HYBRID HEAVEN)

1997년 E3쇼에서 코나미가 N64용 RPG를 발표했었다. 하지만 그 이후로 단 한마디의 소식도 없었던 「하이브리드 헤븐」이 1년이 지나, 지난 1998년 E3쇼에 그 모습을 다시 드러냈다. 아직 게임성이나 스토리 전개에 대해서는 밝혀진 바 없지만, E3쇼에서 공개된 등장 캐릭터와 전투화면, 그리고 적의 데이터로 갈증을 해소하자.

▶제작사: 코나미 ▶장 르: RPG
▶발매일: 미정 ▶발매가: 미정

손댈 수 조차 없는 이형의 물체들, 그들의 목적은…?

기대했던 전투신은 격투 게임(?)방식

공개된 화면을 보면 알겠지만 종전의 RPG의 전투 방식과는 다른 커맨드를 입력하는 선택식이다. 액션의 흐름에 맞추어 간단한 커맨드를 선택하는 것이지만 그 자체로 충분하다.

이런 전투 화면이 나오려면…

공격 커맨드를 선택한 후

기본 형태를 선택하고

상, 중, 하 공격포인트를 결정하면 된다

이런 경우는 어떻게 설명한담??

전투시 무기도 사용하는지…?

이번에는 통상기 공격밖에 공개되지 않았다. 하지만 모든 몬스터를 주먹과 발로 때려잡을 수는 없는 일. 장르가 RPG인 만큼 무기가 존재할 것도 같은데…. 현재로선 알 수 없으니 다음 소식을 기다리는 수밖에….

지하에서는 도대체 어떤 일이?

이야기의 시작은 대통령 관저에서 부터다. 하지만 무대는 대도시 전체. 긴장감을 더하기 위해서는 밀폐된 공간이 가장 적절하다. 대도시 지하, 밀폐된 공간, 몬스터와의 숨막히는 공방전, 그리고 그 가운데 서있는 주인공. 과연 지하에서는 어떤 일이 벌어지고 있을까?

이야기의 시작은 이곳에서부터

대통령 치고 좀…

저곳까지 달려가면 적이 나올까?

RPG에 액션성을 가미. 클리프 행~~~어~~~

이건 뭐야? 웬 일이야 들이다 니지…

공개된 몬스터들을 보면 꼭 「하이브리드 헤븐」은 AREA21을 연상시키게 한다. 모든 적들이 키메라의 형체를 하고 있다. 도대체 이들은 어떻게 만들어진 것이며, 어떻게 이야기 전개에 영향을 줄 것인가?

그래픽 / 캐릭터 / 흥미도 / 독창성

바다낚시64

▶제작사: 팩·인·소프트 ▶장 르: 낚시 RPG
▶발매일: 미정 ▶발매가: 미정

낚시 가족을 소개합니다

이번 작에서는 가족 전원이 각각 낚시를 합니다. 그리고 플레이어가 선택하는 캐릭터에 따라 낚아 올린 물고기 역시 가지각색.

날 선택해 줘

화면상에 있는 사람은 지로우인 것 같다. 과연 어떤 물고기를 잡을지….

어머니: 쥰코 (37세)
어머니는 요리대회에 참가하신다. 이번 테마는 「축제의 요리」로 어머니는 이 테마에 딱 어울릴 만한 물고기를 찾고 계신다.

아버지: 히데오 (40세)
매년 항례의 낚시대회에 참가하는 아버지. 어김없이 올해도 참가 준비중이시다. 작년에는 비록 2위에 머물렀지만 올해는 반드시 …

여동생: 쿄오코 (5세)
기르고 있는 미케라는 고양이가 잘 먹는 「새하얀 물고기」를 잡으러 집을 나선다.

형: 이치로우 (13세)
낚시 친구로부터 「바다의 물고기」 이야기를 듣게 된다. 호기심 많은 이치로우군은 친구보다 먼저 낚시를 떠나는데…

누나: 미리코 (17세)
아주 좋아하는 친구로부터 「바다의 물고기」 이야기를 듣고 그 물고기를 만나러 집을 나선다.

남동생: 지로우 (11세)
지로우는 아버지에게 「지진을 일으키는 물고기」 이야기를 듣고, 그 물고기를 없애기 위해 나선다.

심콥터64

SIMCOPTER64

▶제작사: 일렉트로닉·아츠·스퀘어 ▶장 르: 시뮬레이션
▶발매일: 9월 25일 ▶발매가: 6,800엔

3D공간을 누비는 미션클리어형의 헬리콥터!

구조대원으로! 소방대원으로! 바쁘다 바빠

게임은 미션클리어형. 빌딩에 난 불을 끄고, 전차에 설치된 폭탄을 처리하는 등 다양한 미션을 클리어해 간다. 미션선택의 방법은 자유롭고 그만큼 자유도도 높은 편이다.

화재발생!! 급히 출동하라

전차에 시한폭탄이 설치되어있다. 급하다

무대가 되는 도시는 이집트, 캘리포니아, 동경, 알프스의 4개 도시이다. 리얼한 거리에는 명소와 관광지도 눈에 띈다. 이 도시를 활부하며 날아다니고 있는 헬리콥터는 모두 4종류. 각각 스피드와 선회능력, 승무원 수, 모두 다르며 미션의 성과에 따라 포인트도 제각각 주어진다.

인명구조는 최우선이다

사건이 해결되면 미션 클리어다

드디어 악당들이 나타났다! 절대 물러나서는 안 된다

COMBOY64

COMING SOON...

액션

■어클레임 저팬 ■98년 8월 7일 ■6,800엔

이기쿤의 부라부라 포용

이 게임은 귀여운 캐릭터들을 조작해 상대보다 먼저 코스의 정상을 차지하는 점핑액션으로 특징은 전방향으로 전진할 수 있다는 점이다. 또한 코스가 전부 100종류 이상 준비되어져 있고, 트레이딩 모드 이외는 모두 4인 동시 대전이 가능하다.

■일본시스템서플라이 ■98년 겨울 예정 ■미정

카멜레온 트위스트2

자신의 '혀'를 무기로 삼고 밤거리의 정적을 누비며 다니는 히로가 돌아왔다. 독특한 시스템으로 화제를 불러일으켰던 「카멜레온 트위스트」의 속편 「2」. 「2」에 등장하는 적캐릭터와 무대는 모두 일본 전통 시대극과 유사한 분위기다. 또한 입체적인 스테이지의 모험은 계속된다.

■레어 ■미정 ■미정

젯포스 제미니

이 게임은 영국 레어사의 전형적인 3인칭 시점의 액션게임으로 지난 E3쇼에서 공개된 바 있다. 플레이어는 젯포스 제미니 대원인 쥬노, 베라, 루퍼스 중 한 명을 선택하여 사악한 은하계의 폭군 마이저를 물리쳐야 한다.

레이싱

■미드웨이 ■98년 12월 예정 ■미정

마이크로 머신즈 64

플스용으로도 출시된 바 있는 레이싱 게임 「마이크로 머신즈」가 N64용으로 등장한다. 플스용과 마찬가지로 플레이어는 장난감 자동차를 조작하게 되며 최대 4명까지 동시 플레이가 가능하다. 드라이빙 스쿨, VS, 챌린지, 타임 트라이얼 챌린지, 멀티 플레이어 모드 등 다양한 모드가 제공된다.

■이미지니어 ■98년 10월 예정 ■미정

시티 투어 그랑프리 -전 일본 GT선수권-

이 소프트는 시판하고 있는 차를 레이스용으로 개조한 'GT카' 이 GT카가 참전하는 일본 최고봉의 레이스 '전 일본 GT선수권'을 기반으로 한 레이스 게임이다. 준비된 모드는 전부 3종류. 자, 이제부터 박력의 GT머신이 거리를 질주하기 시작한다.

슈팅

■어클레임 저팬 ■98년 8월 28일 ■6,800엔

F플라잉 헌트

이 게임에서 플레이어의 목적은 '사이크론'이라고 불리어지는 머신을 조작해 폭주한 지구방위 시스템을 파괴하는 것이다. 준비된 미션은 23가지. 그러나 시나리오 내에 다수의 분기가 발생하고 새로운 미션에 도전한다. 즉, 이 게임은 신선한 감각에서 플레이할 수 있는 신감각 슈팅게임으로 주목받고 있다.

스포츠

■허드슨 ■98년10월 9일 ■6,800엔

Let's 스매시

개성이 풍부한 24명의 선수들이 다채로운 코트에서 대활약하는 독특한 테니스 게임이다. 무엇보다 이 게임의 특징은 자신만의 캐릭터를 만들어 한판 승부를 벌인다는 점이다. 아마도 이 게임을 즐기는 순간 당신은 어느새 테니스 매니어로 변신…

ETC

■홈아츠 ■98년 여름 예정 ■6,980엔

64트럼프 콜렉션

어린이에게는 꿈의 세계를 어른에게는 동심의 세계를 맛보게 하는 이 게임은 스토리모드 전체가 7장으로 구분되어져 있다. 그리고 각장은 전·후반으로 나뉘어져 있는데 전반의 최후의 카드로 승패가 결정나고 여기서 이기게되면 후반으로 갈 수 있는 자격이 주어지게 된다. 곧 여러분은 앨리스와 함께 동화의 나라로 빨려들어가게 될 것이다.

GB 액션

■허드슨 ■미정 ■4,500엔

초속 스피너

하이퍼 요요가 드디어 게임으로 등장했다. 이 게임은 플레이어가 주인공을 조작해서 하이퍼 요요 대회인 「J.C.C」에서의 우승을 목표로 한다. 등장하는 6종류의 하이퍼 요요는 모두 실물. 30종류나 되는 트릭은 섬세한 움직임까지 충실히 재현하고 있다. 적외선 통신기능으로 대전 플레이도 가능하다.

■스타피슈 ■98년 8월 7일 ■3,980엔

튜록

N64의 튜록이 횡스크롤의 액션이 되어 GB로 등장한다. 악의 세계 「로스트런드」을 무대로 시공을 초월한 전사 튜록이 지하묘지, 정글 등 다채로운 8개의 스테이지에서 강력한 적과 맞서고 14종류의 무기를 사용해 전투를 벌인다.

GB 시뮬레이션

■반프레스토 ■98년 8월 7일 ■3,980엔

초마신영웅전 와탈 마제코 몬스터2

「마제코몬스터」의 제 2탄이 등장. 이번작에서는 몬페트 3마리를 동시에 키울 수 있다. 전작에서 호평을 받았던 합체 시스템은 몬페트 이외에 먹이로도 합체가 가능하게끔 되었다. 가령 달걀과 밥을 합체시키면 오무라이스로 짜~~~짠!

GB ETC

■허드슨 ■98년 여름 예정 ■3,980엔

모모타로우 전철 Jr

일정기간내에 가장 돈을 많이 모으게 되면 이기게 되는 기존의 룰에 미리 정해둔 루트의 목적지에 가장 빨리 도착한 사람이 승리하는 새로운 룰이 추가된다. 또한 이번작에는 전국각지의 라면을 다 먹어치우는 루트를 비롯해 4종류의 독특한 루트가 준비되어져 있어 재미 만점!

CHEAT CODES FOR N64 USER

봄버맨 히어로 -미리안 왕녀를 구출하라

길을 비켜라! 황금 봄버맨 납신다!

지난호에서 설명한 옵션 모드 「????」의 비밀 한가지! 금메달 6개를 모으면 「????」가 「황금 봄버맨」으로 변신. 이것을 선택하게 되면 번쩍번쩍 빛나는 황금 봄버맨이 되어 「홀 레이크」, 「빅 캐논」, 「보너스테이지5」의 3가지 스테이지에 도전할 수 있다. 하지만 금메달을 6개 모으기 위해서는 스테이지 1부터 6까지 전부 만점을 받아야만 한다는 사실! 자, 포기하지 말고 계속 도전해보자.

○금메달을 6개 모으게 되면 나타나는 「황금 봄버맨」마크. 선택과 동시에 새로운 아이템이 등록!

○짜~~~잔!!!

○봄버 마린에서 도전할 수 있는 홀 레이크이지만 황금 봄버맨이 된 이상 두려움 없이 파워 업. 힘차게 한발짝 한발짝 내딛는 우리의 황금 봄버맨에게 박수!!!!!!

○봄버 제트로 변신하게 되는 빅 캐논. 황금 봄버맨으로 변신한 이상 남아도는 힘을 주체할 수 없다

○드디어 최후의 숨은 스테이지가 모습을 드러냈다. 보너스테이지5는 무지개빛이 마치 벨트콘베이어처럼 서로 움직이고 있어 착지장소를 확보하기란 여간 어려운일이 아닐 것이다. 하지만 조심조심, 신중히!!!!

○앗호! 드디어 임무 완료!!!!

실황 월드 사커3

본토 이탈리아 대표선수 등장

옵션의 선수작성에서 명단을 「B·찰스톤(チャールストン)」, 옵션을 FW, 얼굴을 2/9페이지의 상단 왼쪽에서 2번째로 하자. 초기 토탈 81(보너스를 없앤다)의 선수를 만들 수 있다. 첫시도를 해 성공하지 못하더라도 포기하지 말고 계속 시도하자. 그러다보면 사진과 같이 선수들이 등장한다.

슈퍼 스피드 레이스64

숨어있는 숏컷! 2연발

◆코스4: 바위를 뚫어라!

4번째의 큰 커버를 돌면 돌 터널이 보일 것이다. 이곳을 향하여 돌진하라. 그러면 통과함과 동시에 일반 코스보다 1/4정도 앞선 곳과 합류하게 된다.

◆코스5: 문을 향해 돌진하라

코스5의 옆으로 길게 가로막고 있는 문에 신경을 쓰는 플레이어들이 많을 것이다. 하지만 신경을 뚝! 끊고 그 문을 향해 돌진하라. 허무한 느낌이 들 만큼 지름길이 나타나 인도해줄 것이다.

실황 파워풀 프로야구5

석세스 모드의 비기

스카우터의 눈을 사로잡자!

석세스 모드중 스카우터의 앞에서 타격연습을 하는 이벤트가 벌어진다. 이 때 높은 점수를 얻을 수 있는 법이 있어 소개하고자 한다. 석세스 모드에서 나와 메인 메뉴 중 캠프(キャンプ)모드로 들어간다. 어떤 종류의 공을 던지게 하겠는가를 묻는 란이 있는데 거기서 '2P쪽 컨트롤러로 조작(操作)'을 선택한다. 다시 석세스 모드로 돌아와 타격실력 이벤트가 벌어지면 투수의 공을 2P 컨트롤러로 조작할 수 있다.

캠프 모드에서 투수의 공배합을 '2Pで操作'으로

타임머신

석세스 모드의 밸런스를 완벽히 무너뜨리는 비기. 아무 대회라도 상관없으니 일차전이 끝난 후(승패에 상관없이) 능력치가 올랐다는 파란 글씨가 나오면 리셋버튼을 누르자. 다시 석세스 모드로 들어가면 능력치는 올라있고, 시간은 시합이 시작하기 바로 전으로 돌아가 있다. 수백번을 반복하면 엄청난 선수를 만드는 것도 가능하다.

여기서 리셋버튼을!

모집중

독자 CHEAT CODES

✤독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 범경B/D 5층 게임챔프 N64비법 담당자 앞

N64

두근두근 구구리엽

저의 싸랑스런 친구 여러분! 신나는 여름방학, 휴가를 맞이하여 어떻게 지내고들 계세요? 저 구구리는 오늘도 새하얀 새벽을 두 눈 똑바로 뜨고 맞이하고 있습니다. 정말이지 하루하루 몸이 달라짐을 느낍니다. 하지만 절 응원해주고 열렬히 지지해주는 여러분들이 있기에~~~눈물을 머금고 오늘 하루도, 또 다시 밝아오는 내일을 향해 구구리는 눈을 감지 않습니다(?)

안녕하세요. 구구리 누나. 누나는 별일 없이 잘 지내고 있지요? 저는 참으로 슬픈 일이 있었습니다. 그 일은 바로 중간고사 성적표가 나왔다는 것입니다. 저는 지금 중2이고 열심히 닌텐도 64를 한 결과 1학년 때와는 비교도 안될 만큼 성적이 떨어지고 말았습니다. 마음이 무지 넓으신 저희 아버지까지 화를 내셨으니… 아버지께서는 늘 저희에게 놀 때는 놀고 공부할 때는 열심히 하고 오락에 빠져서 공부할 때도 오락생각 하고 놀 생각하고 하면 오락이 마약과 같은 것이지만 공부할 때는 공부만 열심히 하고 재미로 할 때의 오락은 원래의 오락을 활용하는 것이라고 했습니다. 제가 생각해도 그 말은 맞습니다. 이번 성적으로 비록 오락은 금지되었지만 기말고사로 용서를 빌려고 열심히 했습니다. 그리고 지금은 기말고사 성적표만을 기다리고 있답니다. 부디 좋은 성적을 거두길 빌 뿐… 이만 안녕히 계세요.

문진군 안녕하세요. 지금 집안 분위기는 어떠한지… 혹시 방학임에도 불구하고 매일같이 꼼짝 않고 공부하고 있지는 않으세요. 과연 기말 성적이 어떻게 나왔는지? 그 결과에 따른 부모님의 반응? 문진군의 행동? 이 모든게 누나는 궁금하네요. 이유는 말안해도 아시죠. 그러게 누나가 뭐랬어요. 뭐든 적당한 게 최고라고 늘 일렀건만… 하지만 문진군은 행운아 중에서도 정말 끝내주는 행운의 싸나이예요. 너무나 존경스러운 아버지 밑에서 교육받을 수 있으니 말이에요. 누나도 문진군의 아버지처럼 똑 같은 생각을 하고 있으니 앞으로는 누나도 문진군이 계속 게임에만 빠져 산다면 아버지 보다 더 가혹한 벌을 내릴 줄 아세요. 명심! 또명심! 문진군 너무 기죽지 마시고요. 힘차게 다시 일어나 시작해요. 누나랑 함께…

안녕하세요. 구구리 누나? 요새 날도 더운데 잘 지내시는지…

얼마 전에 저희 학교에서 야영을 다녀왔어요. 오대산으로 갔는데, 무지 깨끗하고 시원한 게 참 좋더라구요. 이제 장마도 거의 끝나고 한창 피서갈 때인데 바다나 강도 좋지만 산으로 한번 가보세요. 푸른 숲, 계곡물, 맑은 공기, 아마 구구리 누나도 마음에 쏙 드실걸요? 그럼 마감때 더위 조심하시구요 건강히 지내세요.

동철군의 상쾌한 그림과 글 잘 받았습니다. 아주 깜찍하고 사랑스럽게 생긴 그림 속의 주인공이 나라니(?) 살맛 나는데요. 사실 일에 묻혀 살다보니 육체적으로나 정신적으로나 많이 지쳐 마음의 여유를 가지지 못하고 살았어요. 누난 등산을 정말 좋아하거든요. 하지만 근래에 산을 타본 경험이 거의 없는 것 같아요. 남산 빼고…동철군의 달콤한 가이드 고맙구요. 언제 누나도 오대산을 향하여 출발!!!!을 부르짖고 나서야겠어요. 곧 휴가 아닌 휴가를 얻게 되는데 그때 누나가 산을 다녀와 재미난 이야기와 멋진 풍경 등을 소개할게요. 그럼 이만…

구구리님 안녕하세요? 팔팔한 고등어(?) 고등학생입니다. 전 얼마전 상품을 타기 위해 친구 와 함께 서울로 향했습니다. 먼저 전화를 드렸더니 어떤 남자 분께서 대방역으로 와서 다시 전화를 하라고 하시더군요. 그래서 우린 대방역으로 향했습니다. 그리고 다시 전화를 드 리니 이번엔 합정역으로 오라고 하셨습니다. 저흰 다시 출발했죠. 아니 그런데 합정역 바로 전역에서 전철이 서지 뭡니까? 우린 기다렸습니다. 잠시후… 전철은 반대방향으로 달리기 시작했습니다. 급히 사람들에게 물어보니 내려서 셔틀버스를 타야 한다는 거예요. 그래서 다시 갈아타고 셔틀버스를 타고는 합정역까지 겨우 왔습니다. 챔프를 향해 다시 전화 다이얼을 돌렸습니다. 그랬더니 제일은행을 찾아 그 쪽으로 돌면 길이 나온다고 하더군요. 처음 오는 길이라 사람들에게 물어 물어 겨우 제일은행을 찾았습니다. 그런데 아무리 길을 걸어도 챔프는 나오지 않았습니다. 날은 어두워지고 오후 8시경 우리가 찾은 제일은행은 모두 4~5군데. 포기하지 않고 다시 챔프로 전화를 했더니 신호만 갈 뿐… 모두 퇴근을 하신 거겠죠? 그날이후 저는 버릇이 하나 생겼습니다. 제일은행만 보면 돌아가는 이상한 버릇… 이만

역시 태극기 바람이 한창인 요즘 정철군도 한몫 하시는군요. 하지만 갑자기 구구리가 독립투사가 된 듯 정신없이 구니 이럴 어째? 제일은행만 보면 돌아간다는 정철군의 이야기, 가슴 아파해야 할지, 웃어야 할지! 헷갈려요. 정철군의 애타는 맘 모르는 게 절대 아니니 이해해 주시구요. 정말 미안해요. 그렇게 헤매게 될 줄이야… 정철군은 동네 밖으로는 잘 벗어나지 않나 봐요? 그래도 그 나이에는 모험도 많이 해보고 이런저런 넓은 세상을 보는 것도 좋으리라 생각하는데…합정동, 말만 들어도 이젠 구석구석까지 아시겠네요. 그렇다면 다시 게임챔프를 찾아 도전을 하셔야죠. 근데 찾고 나면 허무할 것 같아요. 정말 찾기 쉬운 곳에 위치하고 있으니, 합정역에서 눈만 크게 뜨면 보이는데… 정철군 누나가 기다리고 있을 테니 오기 전에 미리 약속을 하고 헛수고 하지 않게 확인도 꼭 해서 다시 들러주세요. 기다릴게요.

누나! 옷~~ 친근감 가지 않나요? 전 노원구의 호남아 김정태여요. 누나! 다름이 아니오라 제가 N64를 구입하려고 하는데 때마침 가격이 내렸더군요. 소프트가 별로 없어서인가요? 줄어만 가는 N64 가족을 보니 슬프네요. 힘내자 N64! N64! N64! 그리고 소식 한가지! 저희 애니메이션 동호회가 2년만에 부활할 것 같아 누나의 축하를 받고싶어요. 더욱 힘을 내 활발한 활동을 할 수 있도록 기원해주세요. 동호회지 나오면 꼭 보내드리죠. 꼭 최선을 다해서…누나도 N64, 아니 모두를 위해 힘내세요. 그리고 보내드리는 그림 말이죠. 제가 춤을 워낙 좋아해 설라므네…멋있죠? 그럼 안니———영

호남아(?)라, 그 의미가 뭔지? 우선 정태군을 만나 반가워요. 그리고 닌텐도 가격이 내린 것에 대해서는 누나가 '이렇다 저렇다' 할 꺼리가 없네요. 가격이 내리다가도 또 언제 오르게 될지 모르는 게 요즘 경제사정이니… 정태군이 정말로 닌텐도를 구입하고자 한다면 지금이 적격인 것 같네요. 그리고 진정한 매니어는 말이 없는 법! 게임은 절대 유행이 아니란 걸 유념해 두시고,

누나 말을 깊이 한번 되새겨 보길 바래요. 소프트가 많고 적음이 하드 구입시 결정권을 쥐게 되는 것은 사실이지만 누난 그런 사고에 그다지 동감할 수가 없네요. 정말 자신이 어느 한 분야에 진정한 매니어가 되고 싶다면 '양보다는 질' 즉, 깊이가 꼭 필요하다고 나름대로 생각한답니다. 그리고 애니메이션 동호회 부활을 축하드려요. 누난 애니메이션에 많은 관심을 가지고 있어서인지 가슴이 설레이고 날 듯이 기뻐요. 부활하게 되면 누나 한번 초대 해주세요. 꼬~~~~~~~옥
정태군의 그림솜씨는 이미 소문이 쫘~~~악. 정말 말이 필요 없는 환상 그 자체입니다. 그럼 더욱 많은 활동을 기대할게요.

안녕하세요, 구구리 누나! 아――――춥다…퍽!! (옆에 지나가시면 어떤 땅울리는 아저씨) 아야! 아파라. 푸하하…하…하, 썰렁하게 인사를 드립니다. 요즘 N64 소프트가 많이 나오던데…어라! 요즘에 요시가 안보이네. 구구리 누님도 순간 요시를 잊고 계셨죠? 내말이 맞죠? 그러실 줄 알고 제가 요시를 그려서 보냅니다. 어떠신지…아무튼 요시 버리지 마시고요 몸 건강히 계세요.

영준군이 제 마음 깊숙이 자리 잡고 있는 아련한 추억을 끄집어 내 준 것 같아요. 영준군 말대로 정말 요즘은 요시를 잊고 살았나봐요. 왠지 보내주신 그림을 보는 순간, 가슴이 찡해오는게 마치 고향을 찾은 느낌이랄까?(너무 오버 했나봐), 하지만 누난 마음속에는 항상 요시가 웃고 있고, 요시 스토리의 멜로디 기억하시죠? 그 멜로디처럼 누나 마음속도 늘 경쾌하고 맑게 울리고 있으니 요시를 잊어버렸다고는 생각할 수 없겠죠. 영준군은 가슴이 참 따뜻한 것 같네요.

'오늘은' 부분에 있는 애가 저예요

구구리 누나께! 안녕하세요. 저는 답장을 기다리다 목이 쭈――――욱 늘어난 귀염둥이 박용현입니다. 바쁘신 데도 답장을 주셔 감사합니다. 이제부터 제가 하고 싶은 말을 구체적으로 말하죠. 여름방학이 18일부터인데 게임챔프를 편집하는 곳. 구구리 누나가 일하는 곳에 가고 싶어서 말이죠. 놀러가도 된다면 상세한 내용을 알려주세요. 예――? 어떻게 해서 게임챔프가 만들어지는 지도 무지 궁금하고 구구리 누나도 꼭 뵙고 싶어요. 비록 편지는 아――――――주 짧게 썼지만 제가 게임챔프, 누나가 있는 곳에 가고 싶은 마음이 얼마나 큼직한지 알겠죠? 혹시라도 절 못 오게 하면 엄청 후회하실 걸요. 후후…… 그럼 기다리겠습니다.

절 만나고파 게임챔프에 온다니! 이거 영광인데요. 이 사연이 공개될 때 쯤이면 긴 목이 축 쳐지지는 않았을지… 용현군은 방학을 어떻게 보내고 있어요? 나름대로 계획을 잘 세워 실천하리라 보고 누나가 초대할게요. 언제든지 게임챔프의 문은 열려 있으니 놀러오세요. 단 올 때는 마음은 가볍게 양손은 무겁게!! 알죠? 그리고 꼭 오기 전에는 확인전화를 하세요. 이유는 책이 출판되고 나면 기자 대부분이 휴가라 날을 잘 골라야 하니까요. 그리고 스티커 사진 속의 또 다른 인물은, 누구셔요? 꼭 쌍둥이 같이 이미지가 닮았어요. 용현군 신나고 후회 없는 여름방학 보내시구요. 가슴속에도 머리 속에도 가득가득 좋은 경험을 만들어 차곡차곡 쌓아가세요. 아셨죠? 그럼 만나는 그날까지 안~~~~녕

세일러복 구구리

안녕하세요. 구구리 누나 전 부산에 사는 열혈 고교생 민관이라고 해요. 기억하실 지? 제가 보내는 그림은 「세일러복 구구리」예요. 혹시 정말 구구리 누나의 고교 모습(?) 참 우리학교 기말고사가 끝났어요. 이제 조금 여유가 있어요(뭐, 시험 때도 놀았지만). 고3이니 공부도 열심히 해야겠어요(이렇게 맹세만 3년임). 이제부터 수능날까지 공부도 열심히 하고 게임도 열심히 하는 민관이가 되겠어요. 엽서도 보내구요. 그 더워지는 날에 건강 조심하시구요. 구구리 누나 안녕――

열혈 고교생 민관군! 그림과 사연 고마워요. 무엇보다 '세일러복의 구구리' 끝내주던데요. 더군다나 누나가 제일 좋아하는 복장이 세일러복 패션이라고나 할까!!! 누나가 세일러복을 입고 나타나면 또 한 패션 하잖아요(날 밤 새우더니 정신을 못 차리고 있음). 비록 그림만큼은 못하지만… 민관군의 고3 시절도 이제 반년도 채 남지 않았군요. 생활, 많이 힘들죠? 하지만 민관군 조금더 나이가 들어 뒤돌아보면 가~~~~~~장 가슴깊이 박혀서 영원히 따라 다니는 시절이 있다면 아마 고교시절, 그 중에서도 고3시절일거예요. 그 당시는 정말이지 세상 모든 고민은 다 짊어지고 있는 듯하고 가장 감수성이 예민할 때지만 그 고비만 잘 넘긴다면 아마도 가장 아름다운 시절이 되지 않을까 싶네요. 힘내시구요. 그리고 가슴이 답답하고 괴로울 때면 가끔 하늘을 올려다보세요. 요즘들어 파란 서울 하늘이 자주 보이는 것 같네요. 가을이 점점 다가오고 있다는 말씀! 자, 민관군의 멋진 앞날을 위해 누나가 파이팅을 외칩니다.

구구리님께
안녕하세요? 저는 IMF 시대에 먼 타국에서 달러 획득에 한몫 하는 구구리님의 열성 팬입니다. 이곳은 한국보다 날씨가 너무나 나빠요. 하지만 요즘 들어 비가 오는 게 참 좋아요. 기분이 가라앉고 차분히 여러 생각을 할 수있기 때문이죠. 사실 전 요새 마음이 많이 아파요. 늘 게임챔프를 함께 보며 웃고 즐기던 여자친구와 헤어져 있다는 게 얼마나 큰 고통이라는 것을 뼈저리게 느끼고 있답니다. 저보다는 제 여자친구가 더 많이 아파하고 있어요. 제가 대신 아파해 주고 싶지만 현실이 항상 저의 편이 되는 것은 아닌가봐요. 제 친구는 챔프를 아주 열성적으로 애독하고 있어요. 구구리님! 제 친구에게 위로의 글을 써 힘을 좀 얻도록 해주세요. 그리고 제가 하루빨리 한국에 돌아갈 수 있도록 기도해 주세요. 마지막으로 누구보다도 사랑한다는 말 같이 전해주시구요. 그럼 이만, 구구리님도 항상 건강하세요.

또찌(?)씨라구요. 애칭인가 보죠? 어디서부터 어떻게 말을 시작해야 할지 조금 조심스럽네요. 구구리 누나라는 호칭에 익숙해진 저라 약간의 긴장감 마저 돌고요. 하지만 또찌씨의 사연을 읽으니 왠지 가슴이 저려오는게 하루빨리 여자친구분과의 만남을 기도 드리고 싶어 이렇게 몇 자 적게 되었어요. 사연 속의 두분은 마치 아주 아주 오래된 연인 같은 느낌이랄까? 또찌씨의 그 따뜻한 마음은 늘 여자친구분 곁에서 맴돌며 지키고 있겠죠. 그러니 그분도 비록 마음은 힘들지만 현실을 받아들이고 잘 견디는게 아닐까요. 또찌씨가 어느 나라에서 일을 하고 계신지는 잘 모르지만 나름대로 고통도 많으실테고 요즘은 우리 경제가 워낙 불황이라 다들 힘들어하니 항상 긍정적으로 생각하셔서 외국에 나가 있는 그 시간들을 멋진 기회로 삼으시길 바래요. 또찌씨, 힘내시구요. 너무 걱정은 하지 마세요. 그 분도 아마 또찌씨 생각에 수많은 밤을 힘들어하겠지만 제가 보기엔 두분은 늘 함께, 그리고 항상 같은 곳을 바라보며 달려가고 있는 것 같아 제가 더 행복하네요. 또찌씨 같은 곳을 바라보는 게 진정한 사랑이라죠? 그럼.
저의 이 짧은 글이 두분이 쌓아 가는 사랑 탑에 조금이나마 보탬이 되길…

안녕하세요? 구구리 누나. 저는 목포의 토시리「로우니」예요. 드디어 제가 포켓 카메라를 구입했습니다. 푸하하――――너무나 좋아서 누나께 사연을 보냅니다. 누님은 좋으면 어떤 모습을 하시나요? 저는 3박 4일 동안 실실 웃고 다녔어요. 포켓 카메라를 TV에 대고 찍으니 연예인도 찍히더라구요(엄청 신기). 그래서 친구들에게 찍은 사진을 100원에 팔고 있습니다. 누나! 제 사업 멋지죠? 사업이 성공할 수 있기를 빌어주세요.
-이로운 학생 로우니가-

정말로 이로운 학생 로우니인가요? 이 사연이 공개되면 로우니군의 사업이 쬐끔 불황을 탈 것 같은 걱정이 앞서는데, 그래도 괜찮을려나 모르겠네요. 포켓카메라 무지 재미있죠? 저도 처음 입수했을 때 정말이지 신기 그 자체였어요. 그래서인지 로운군의 실실 웃고 다니는 심정을 누나는 물론 알죠.
누난 너무 좋으면 흥분한 나머지 꼭 일을 그르치기 때문에 요즘은 정말이지 엄청난 인내로 그 흥분을 삭히고 있습니다. 누나도 좋은 건 절대 못 참는 성격이라(좀 단순하거들랑요).
로운군 하시는 사업은 어떠세요? 누난 로운군의 그 기발한 아이디어에 감탄! 또 감탄! 하지만 로운군! 몸조심하세요. 세상은 그렇게 만만치 않다는 사실! 그리고 포켓카메라의 무궁무진한 기능을 연구하셔서 하시는 사업 더욱 번창하길…세상 모든 이는 항상 새로움을 추구합니다!!!

안녕하십니까? 구구리 여인 저는 N64와 PS 두 기종을 보유한 20대 후반의 청년(?)입니다. 참, 그리고 이 녀석(?)은 제가 그린 캐릭터 설정도입니다. 구구리 여인과 어울릴것 같아서요! 다음에는 꼭 함께 있는 모습을 그려드리겠습니다. 마지막으로 젤다의 전설은 언제쯤 발매(출시) 되나요? 꼭 사야 한다 한다 한다…
그럼 See you later.

구구리 여인! 이라는 호칭이 절 닭살 돋게 하는군요(속으로는 황홀 그 자체). 대호씨가 설정하신 캐릭터 '모쿠리'에 대해 많은 궁금증을 느끼고 있습니다. 앞, 뒤, 좌, 우 완벽한 설정도가 더더욱 절 애태우는 군요. 대호씨 하루빨리 모쿠리에 관한 자세한 정보를 보내주십시오. 아셨죠? 그리고 아기다리고기다리는 「젤다의 전설」은 아직 가을 예정으로 밝혀져 있습니다. 더 상세한 내용은 게임챔프의 앞부분에 '전격왕 특집 기사'라는 칼럼이 있죠? 그 칼럼에서 이번 달에는 N64의 수많은 의혹들에 관한 해답이 있으니 참고하시고 '링크'와 '젤다공주'와의 만남을 조금만 더 기다려 봅시다. 기다릴 수 있죠? 우선 다른 게임으로 허~~~~~~한 마음을 달래고 뜨거운 여름 물 조심, 모기 조심, 여자 조심 하시길…

Arcade

연구실

옛날 아기의 팔과 다리를 힘껏 잡아당겨 이기는 사람으로 진짜 어머니를 가리는 솔로몬의 일화가 있다. 두 여자가 힘껏 아기의 두팔과 다리를 잡아당기자 아이는 자지러지게 울기 시작했다. 그러자 한 여자가 울면서 손을 놓아버린다. 과연 어느 쪽이 이 아이의 친모일까?

최근 업소용 게임 심의를 비롯한 일관 업무를 두고 문광부와 영제협, 그리고 한컴산이 각자 전문성과 타당성을 내세우며 업무를 끌어오기에 혈안이 되어 있다. 여론을 모으기도 하고, 비밀리에 로비도 하고…. 이들의 일관된 의견은 무조건 내가 아니면 안된다는데….

수백년전 솔로몬의 지혜가 한층 더 그리워지는 때이다.

줄다리기의 끝은 어디에…

최근 문화관광부 산하단체인 한국영상오락물 제작자협회(이하 '영제협')에서 업소용 게임과 관련된 일관의 업무가 한국공연예술진흥협회(이하 '공진협')으로 이관되는 것에 반발, 이의를 제기하고 나서기 시작했다. 영제협의 주장은 업계의 의견 수렴도 거치지 않고 단순 윤리 심의 기구인 공진협으로 이관되는 것은 부당하며 나아가 문화관광부의 일방적인 행정이라는데… 영제협에서 말하는 문광부의 공진협으로의 업소용 게임 관련 업무 이관 계획의 문제점이 무엇인지 알아보도록 하자.

① 공진협의 공정한 심의 능력 결여

문광부에서는 공진협이 업계와 별 관련이 없는 제 3의 기관이기 때문에 업무처리를 공정하게 처리할 수 있다는 입장을 취하고 있다. 이에 대해 영제협에서는 공윤 시절에도 심의에 관련, 비리에 연루되어 구속된 공윤 관계자를 통해서도 알 수 있듯이 공진협 역시 근본적으로 공정성에 대한 업계의 신뢰를 받지 못하고 있다는 주장이다.

② 공진협의 전문성 결여

공진협은 게임산업에 대한 전문성 결여로 현재 담당하고 있는 가정용 게임업무에서도 많은 문제점을 드러내고 있는 현상황에서 전문성이 더 요구되는 업소용 게임의 제반 업무가 맡겨질 경우 업계는 큰 혼란에 빠지게 될 것이라고 주장하고 있다. 영제협 관계자의 말을 따르면 공진협에서 실질적인 심사 업무를 진행하는 심의 위원들의 면면을 살펴보면 게임개발에 있어서 가장 중심이 되어야 할 개발자와 실수요자는 철저히 배제된 채, 사회적 인지도가 높다는 이유로 게임에 대한 전문성이 없는 인물로만 구성되어 있다고 주장한다. 이런 상태에서 게임에 대한 편견없이 제대로 심의가 이루어지길 기대하기는 어렵다고 한다.

③ 수입 추천의 문제

수입추천이란 수입에 대한 규제가 있는 제품에 대해 관련 단체가 담당 부처의 장관에게 수입허가를 신청하는 업무이다. 이 업무는 세관과 밀접한 관계가 있으며 제품 및 제반 업무에 대한 전문적인 지식이 없이는 제대로 수행하는 것이 불가능하다. 이런 업무를 전문적인 지식이 전혀 없는 단순 윤리심의기구에서 담당해야 할 업무도 아니고 공진협 자체에 이런 업무에 대한 능력이 결여되어 있다고 한다.

④ 저작권 확인의 문제

저작권 권리 확인은 게임 판권에 대해 업자간에 이권 분쟁이 생겼을 때 이를 조정하고, 제품에 대한 권리를 확인해 주는 업무이다. 이에 업계의 특성상 업계에서 어느정도 대표성이 있고 권위를 가지고 있는 곳에서 힘을 가지고 정리해주어야만 수행이 가능한 업무이므로 공진협이 나서서 해결될 문제가 아니라는 게 영제협의 주장이다.

음악의 경우 오래전부터 음반협회에서 수입추천과 저작권 권리 확인 업무를 담당하고 있는데 반해 유독 PC용과 가정용 게임은 공진협에서 제반 업무를 담당하고 있다. 이로 인해 수많은 문제점을 드러내고 있는데도 다른 분야에서는 시행되고 있는 민간 자율 방식을 게임분야에만은 적용할 수 없다는 논리는 문광부의 형평성이 잃은 처사라고 영제협은 반박하고 있다.

지난 7월 8일 한컴산의 사행성 게임과 관련 금품수수사건으로 인해 아케이드 게임의 심의·수입추천 업무관련 서류 일체를 검찰에 압수, 한동안 점검업무가 마비된 사실이 있다. 이에 영제협은 한컴산의 파행 운영으로 업계의 큰 피해를 지적, 하루라도 빨리 한컴산으로부터 심의 점검 업무를 빼앗아야 된다는 입장을 나타내고 있다. 또한 공진협에 대해서는 과거 공윤시절부터 거론돼온 심의 관계자들의 비리와 비전문성을 지적하며 영제협이 주축이 된 게임관련협회, 게임업계, 언론계, 학계, 소비자 등을 망라한 "민간게임협의체" 구성의 중요성을 역설하고 있다. 문광부 산하에 게임전문 산하단체인 영제협을 이용 개발자와 사용자들의 중지를 모아 합리적인 수입추천, 저작권 관리 확인 업무가 이루어질 수 있음에도 불구하고 제반 업무를 모두 공진협에 이관하겠다는 문광부의 입장은 문광부가 업계를 뒷받침하는 것이 아니라 업계 위에 군림하려는 의지이며 업계의 의견을 무시한 독단적이며 일방적인 행정이라고 맞서고 있다.

문광부, 논의할 가치 없어

"과거 정부 산하단체는 일정한 권한을 위임받아 업계를 대변한다는 명분하에 자기들 마음대로 업계를 좌지우지할 수 있었습니다. 현재 언론의 초점이 되고 있는 한컴산 관련 일련의 사건들이 바로 이런 폐단들을 단적으로 말해주고 있습니다. 산하단체라는 것은 일정한 권한을 위임받아 권한을 행사하는 단체가 아니라 진정

한 업계 발전을 위한 행동을 해야 된다고 생각합니다. 앞으로도 법은 이런 식으로 운영되어야 하고, 운영될 것입니다.

또한 지원의 경우에도 외국 게임 쇼에 업체가 참여하는데 일정한 지원이 부족하다거나, 외국 정부와 협의 하에 업체가 보다 많이 참여할 수 있도록 지원해 달라는 식의 진정한 업계를 위한 추진 사업이어야만 지원을 하겠다는 소리입니다"

영제협의 업소용 심의 및 수입추천, 저작권 권리 확인 업무의 요구에 문광부 영상음반과 담당자는 논의할 가치가 없다고 일축하였다. 당연히 해야 할 사업계획서나 정관의 작성 등 본연의 업무도 수행하지 않은 채 권한만을 달라고 하는 영제협의 의도를 도저히 이해할 수 없다는게 담당자의 말이다. 한컴산의 경우 업자들 모임의 성격이 강했기 때문에 공정성과 투명성에 대해 끊임없이 논란의 대상이 된 사실을 지적하며, 만약 영제협이 심의업무를 담당하게 된다면 계속해서 공정성과 투명성에 대한 논란은 끊기지 않을 것이라고 지적하고 있다. 따라서 심의와 판매가 완전히 분리된 순수 심의 기관인 공진협에서의 심의만이 공정성과 투명성을 100% 보장받을 수 있을 거라는 것이 담당자의 설명이다.

현재 영제협이 심의 업무와 관련해 언론을 통한 여론 형성이나 각종 단체과 접촉을 하면서 힘을 모으고 있는 행동에 관해 이는 전혀 불가능할 것이며, 심의 이관 문제는 지금와서 재차 논의할 가치가 없는 확정된 일이라며 강력한 의지를 표명하고 있다.

부서이관이 능사는 아니다

한컴산은 지난 1월 업소용 게임 심의와 수입추천 업무와 관련, 관세법 위반 및 금품수수 로 김현수 전회장과 부회장이 구속되는 사건이 있었다. 이에 지난달 6월 회장 보궐선거에서 황소신씨가 압도적인 지지로 당선, 현재 한컴산 업무를 담당하고 있다. 황회장은 업소용 게임의 점검업무 및 수입추천, 저작권 권리 확인 등 일체 관련 업무의 공진협 이관을 막기 위해 게임관계자와 업체로 동분서주하며 힘을 모으고 있다. 한컴산에서 발행하는 '컴퓨터게임 뉴스'를 통해 이번 부서이관은 게임산업 육성과 발전이라는 미명아래 전문가와 업계의 의견 수렴없이 일방적인 행정편의주의적 발상이라며 강력하게 비난하고 있다.

그럼 한컴산에서 주장하는 아케이드 게임의 문관부 이관의 불합리에 대한 의견을 알아보자.

① 문광부로 이관의 모순점

현재 공진협은 문광부 산하기관이 아닌 독립된 민간 자율기구로 정부의 어떠한 기관으로부터도 간섭이 제외되어 있으므로 문광부로의 업무 이관이 심의 일원화를 위한 것이라는 주장은 설득력이 부족하다는 것이다. 차라리 보건복지부에서 직접 공진협에 필요한 업무를 의뢰하면 된다는 것이다. 게임심의의 일원화를 목적으로 한다면 통신게임이 아케이드게임보다 더 가정용게임과 유사하므로 정보통신부의 통신게임에 대해서도 부서이관을 요청해야 한다는 것이다. 가정용게임과 유사한 통신게임은 그대로 둔 채 아케이드게임을 관장하겠다는 것은 이해할 수 없다라는 게 한컴산의 반응이다. 청소년 보호를 목적으로 한다면 통신게임의 폭력성은 아케이드게임 폭력과는 비교할 수 없을 정도로 심각하여 공진협에서 '사용불가'된 게임이 대낮에 버젓이 통신을 활보하고 있는 실정이며, 음란 내용은 포르노를 능가하고 있다고 주장하고 있다. 이런 통신게임에 대해서는 전혀 부서이관을 요청하지 않으면서 아케이드게임을 관장하겠다는 것은 형평성에도 어긋난 처사라는 것이 한컴산의 입장이다.

② 공진협 아케이드 게임관장의 문제점

아케이드게임의 세계적 추세는 하드웨어의 정밀한 제작, 기계장치화 가속으로 대형화면 장착, 음향효과 증대, 공기압 기기 사용, 진동장치 장착, 동작센서장착, 광각센서장착 등 장치 사업화되는 추세이다. 따라서 단순 소프트웨어를 심의하는 공진협의 심의 업무는 영화, 비디오게임을 병행하는 관계로 아케이드게임을 위해서 별도의 심의기준 및 심의 등급을 적용할 수 없는 한계가 있고, 소프트웨어만을 대상으로 심의를 하여 아케이드게임의 내용 진행을 판단하는데 많은 문제점을 야기할 개연성이 높다고 지적하고 있다. 따라서 공진협으로의 아케이드게임 심의는 산업적 측면을 무시한 처사라는 것이다.

게임산업의 육성방안은 결코 교육의 백년대계에 못지 않다. 지금 세상은 예상을 불허하면서 빠르게 변하고 있다. 정부의 적극적인 지원없이 세계시장에 진출하기는 만무한 일이다. 어떤 특단의 대안도 없이 업무 관장을 손바닥 뒤엎듯이 한다는 것은 게임산업을 육성하겠다는 것인지 망치겠다는 것인지 도저히 이해를 할 수 없다고 한컴산 관계자는 말하고 있다.

팔, 다리를 힘껏 당겨라!!

물론 문광부, 영제협, 한컴산 모두 타당한 어느정도의 이유는 갖고 있다. 판매와 심의는 분리되어야 한다는 의견도, 게임 전문 단체가 있음에도 불구하고 단순 윤리 심의 기구인 공진협으로 무작정 이관시키는 것이 부적절하다는 지적도, 가정용과 달리 고도의 하드웨어를 수반한 게임을 단순한 영상물인 가정용게임을 심의하는 잣대로 심의하는 것에 대한 지적도 모두 수긍가는 일면들을 갖고 있다. 그러나 다들 모두 가장 중요한 것을 빼 놓고 있다는 점이다.

자칭 서로들 업계의 이익을 대변하며 업계의 발전을 위한다는 각 3단체들은 실제로는 업계의 의견을 전혀 수렴하지 않고 독단적으로 일을 추진하고 있다는 것이다. 보건복지부에서 문광부로 심의가 이관될 때에도 업계의 의견은 무시한 채 행정 서비스의 간소화라는 이유하에 진행했으며, 95개의 회원사를 거느렸다는 영제협과 15,000개의 회원의 대표라는 한컴산도 업계 의견 수렴에 대해 많은 아쉬움을 남긴다.

적어도 자신들이 업계 아니 적어도 회원사의 의견을 대변한다면 공진협이관의 부당함에 대해 회원사들의 서명이라도 받아 의견 대변인으로서의 인상이라도 줘야 하지 않았을까? 여론을 모으기 위한 언론 플레이나 타 단체가 모르게 암암리에 진행하고 있는 행동이나 소위 힘있는 사람들을 만나면서 도움을 받고자 하는 행동들은 살아남기 위해 그리고 이속을 채우기 위한 마구잡이 행동으로 밖에 보이지 않는다.

업소용 게임 업계에 종사하는 사람들에게 있어서 심의는 정말로 중요한 문제의 것이다. 그런 중요한 문제를 실제로 알아야 될 사람들에게는 쉬쉬한채 단체·협회라는 이유만으로 강행한다는 것은 어느 누가 봐서도 납득하기 어렵다.

무조건 팔, 다리를 잡아 당겨 내 것으로 만드는 것이 상책은 아니다. 진정으로 업계를 사랑하고 나아가 우리나라의 게임산업의 발전을 위한다면 내가 아니면 안된다는 식보다는 건설적인 방안으로 누구나가 수긍할 수 있는 비전을 제시해야 되지 않을까 하고 생각한다. gc

서서히 밝혀지는 제로 3의 전모

스트리트 파이터 ZERO 3

이번호에는 8월호의 'ISM셀렉트'와 '가드 크러시'에 이어서 '제로 카운터' 외 변경된 시스템을 살펴보고 「스파 제로 3」에 등장하는 25인의 필살기를 소개한다.

"ISM" A NEW BEGINNING

▶제작사: 캡콤 ▶장 르: 격투액션
▶발매일: 미정

ARCADE

발매 직전, 즐길 준비는 되어 있는가?

이제 「스파 제로3」의 모든 시스템과 캐릭터들의 기술이 밝혀졌다. 스파 제로3의 기본적인 조작은 캡콤 격투게임과 똑같이 레버 하나에 버튼 6개로 이루어진다. 그리고 기존 시리즈와 다름없이 공중 가드도 가능하지만, 지난 달에 소개한 대로 X-ISM에서는 공중 가드가 불가능하다.

어느 ISM을 고를 것인가는 당신 마음이다

변경된 던지기 시스템

지금까지 캡콤의 격투게임을 즐겨 왔던 게이머라면 가장 위화감을 느낄 시스템이 던지기 시스템일 것이다. 전에는 던지기위해 접근하여 강, 중펀치나 킥을 눌렀지만 제로 3에 와서는 그것이 달라졌다. 상대를 던지기 위해서는 접근해서 레버 입력과 함께 2개의 펀치버튼이나 킥버튼을 동시에 눌러야 한다. 공중 던지기도 똑같이 점프해서 2개의 버튼을 동시에 누른다. 이것으로 타격기와 던지기를 동시에 노릴 수 없게 되었으며 일부 캐릭터는 킥버튼으로 밖에 던질 수 없는 캐릭터도 생겼다. 그리고 가장 중요한 것은 던지기 실패 모션이 추가되어 실패하면 큰 딜레이를 갖게 되는 점이다.

던지기에도 실패 모션이 추가되었다

대미지 경감 시스템

이번에 새롭게 등장한 대미지 경감 시스템. 이 시스템은 문자 그대로 상대에게 받은 대미지를 줄일 수 있다. 방법은 대미지를 받은 순간에 버튼을 연타하던지 레버를 좌우로 계속 흔들면 되고 2가지 방법을 같이 사용하면 효과는 증대된다. 제대로 사용했다면 대미지를 받은 순간 신체가 빨갛게 빛나면서 경감되었다는 표시를 한다. 대미지 경감 시스템을 효과적으로 사용하기 위해서는 단발기가 아닌 진공 용권 선풍각이나 천열각과 같은 연속히트기에 사용하면 좋다.

연타

레버를 좌우로 흔들거나 버튼 연타!!!

제로 카운터

제로 카운터는 상대의 공격을 튕겨내는 철벽의 방어법이다. 상대의 공격을 가드한 순간 커맨드를 입력하면 즉각 반격 기술을 사용하여 수세를 공세로 만드는 시스템이다. 제로 시리즈에 공통적으로 채용된 시스템이지만 전작과는 조작방법이 변화하였다. 가드한 순간 레버를 상대쪽으로 입력하면서 같은 크기의 P, K버튼을 누른다. 일반적으로 제로 카운터는 게이지를 하나 소비하며(V-ISM일 경우 50%이상을 소비), 약점으로는 가드 파워 게이지의 상한선이 감소해 버린다. 그리고 X-ISM에서는 사용할 수 없다.

수세에서 공세로 전환할 때 쓰이는 제로 카운터

지상 낙법, 공중 낙법 시스템

모든 제로 시리즈에 존재하는 지상 낙법은 다운되는 기술을 맞았을 때 지상에 떨어지기 직전에 회전하면서 일어나는 시스템이다. 제로 3에서는 떨어질 때 2개의 킥 버튼을 동시에 눌러야 된다. 이 때 레버를 앞으로 입력하면 보다 멀리 떨어진다.

그밖에 새롭게 추가된 공중 낙법 시스템. 이 시스템은 공중으로 날아가 버리는 기술로 특이한 다운 판정을 가진 기술을 맞았을 경우 2개의 펀치 버튼을 입력하면 자세를 바로잡는다. 공중 낙법을 취한 후에는 노멀 점프 상태가 된다.

「ZERO 3」 25인의 필살기

ⓧ는 X-ISM에서만 사용할 수 있는 기술, ★는 게이지 3개 필요

류

기술	커맨드
파동권	↓↘→P
승룡권	→↓↘P
용권 선풍각	↓↙←K
ⓧ공중 파동권	↓↘→↓↘→P
공중 용권 선풍각	↓↙←↓↙←K
★멸승룡권	↓↘→↓↘K

켄

기술	커맨드
파동권	↓↘→P
승룡권	→↓↘P
용권 선풍각	↓↙←K
ⓧ승룡열파	↓↘→↓↘P
신룡권	↓↘→↓↘K
★질풍 신뇌각	↓↙←↓↙←K

춘리

기술	커맨드
백열각	K연타
천승각	↓모았다가 ↑K (ⓧ : 리버설로만 가능)
기공권	←↙↓↘→P (ⓧ : 불가능)
선원축	→↘↓↙←K (ⓧ : 불가능)
쌍발경	←모았다가 →P
스피닝 버드킥	←모았다가 →K
ⓧ천열각	←모았다가 →←→ K
패산 천승각	↙모았다가 ↘↓↙↗K
기공장	↓↘→↓↘→P

달심

기술	커맨드
요가 파이어	↓↘→P
요가 프레임	→↘↓↙←P (ⓧ : ←↙↓↘→P)
요가 브러스트	→↘↓↙←K (ⓧ : ←↙↓↘→K)
요가 텔레포트	→↓↘또는 ←↓↙, PPP 또는 KKK
ⓧ요가 템페스트	←↙↓↘→←↙↓↘→P
요가 임페르노	↓↘→↓↘→P
요가 스트라이크	↓↘→↓↘K
요가 스트림	↓↙←↓↙←P

장기에프

기술	커맨드
더블 래리어트	PPP
배니싱 프랫	→↓↘P (ⓧ : →↘↓P)
스크류 파일 드라이버	레버 1회전 P
아토믹 스플렉스	레버 1회전 K
ⓧ파이널 아토믹 버스터	레버 2회전 P
에어리얼 러시안 슬럼	↓↘→↓↘K

낫슈

기술	커맨드
소닉 붐	←모았다가 → P
썸머 솔트 셸	↓모았다가 ↑K
니 바쥬카	대시중 K (ⓧ : 불가능)
ⓧ썸머 솔트 저스티스	↙모았다가 ↘↓↙↗K
소닉 블레이크	←모았다가 →←→P
크로스 파이어 블릿츠	←모았다가 →←→K

가이

기술	커맨드
무신 선풍각	↓↙←K
무신 이즈나 떨어뜨리기	↓↘→PP
질구	↓↘→KK
봉산두	↓↙←P
ⓧ무신 무쌍연예	→↘↓↙←→↘↓↙←P
무신 팔쌍권	↓↘→↓↘P
무신 강뇌각	↓↘→↓↘K

사쿠라

기술	커맨드
소앵권	→↓↘P
파동권	↓↘→P
춘풍각	↓↙←K
사쿠라 떨어뜨리기	→↓↘K후 P (ⓧ : 불가능)
ⓧ난앵	↓↘→↓↘K
진공 파동권	↓↘→↓↘→P
춘일번	↓↙←↓↙←K

사가트

기술	커맨드
타이거 쇼트	↓↘→P
타이거 블로우	→↓↘P (ⓧ : 타이거 어퍼 컷)
타이거 클러시	→↓↘K (ⓧ : ↓↘→↗↑K)
ⓧ타이거 제노사이드	↓↘→↓↘K
타이거 캐논	↓↘→↓↘→P
타이거 레이드	↓↙←↓↙←K

아돈

기술	커맨드
저거 토스	→↘↓↙←K
라이징 저거	→↓↘K
저거 킥	←↓↙K (ⓧ : 불가능)
ⓧ저거 밸리드 어썰트	↓↘→↓↘P
저거 리벌버	↓↘→↓↘→K

로즈

기술	커맨드
소울 스파크	←↙↓↘→P
소울 드로우	→↓↘P
소울 리플렉트	↓↙←P
소울 스파이럴	↓↘→K
ⓧ오러 소울 드로우	↓↘→↓↘→P
오러 소울 스파크	↓↙←↓↙←P
소울 일루전	↓↘→↓↘K

소돔

기술	커맨드
지옥 스크레이프	↓↘→P
백인 캐치	→↓↘K
야그라 리버스	←↓↙K
불멸 버스터	레버 1회전 P
대홍 버닝	레버 1회전 K
ⓧ저승의 선물	↓↘→↓↘→P
천주살	레버 2회전 P

베가

기술	커맨드
사이코 쇼트	←모았다가 →P (ⓧ : 사이코 크러시)
더블 니 프레스	←모았다가 →K
헤드 프레스	↓모았다가 ↑K
썸머 솔트 스컬다이버	↓모았다가 ↑P후 P
ⓧ니 프레스 나이트 메어	←모았다가 →←→K
사이코 크러시	←모았다가 →←→P

코디

기술	커맨드
크리미널 어퍼	↓↙←P
라피언 킥	↓↘→K
배트 스핀	↓↘→P
나이프 줍기	↓PPP
ⓧ파이널 디스트럭션	↓↘→↓↘→P
데드 엔드 아이러니	↓↘→↓↘→K

발록

기술	커맨드
플라잉	↓모았다가 ↑K,
바르셀로나 어택	벽으로 점프후 P
이즈나 드롭	↓모았다가 ↑K, 상대에게 접근해서 ↓P
롤링 크리스탈 프러시	←모았다가 →P
스카이 하이크로	↓모았다가 ↑P
ⓧ롤링 이즈나 드롭	↙모았다가 ↘↓↙↗K, 상대에게 접근해서 P
스컬렛 미라쥬	←모았다가 →←→K

R. 미카

기술	커맨드
프라잉 피치	↓↙←P
데이드림 헤드락	레버1회전후 K연타
파라다이스 홀드	레버1회전후 P연타
윙 레스에어프레인	(공중에서) →↘↓↙←K
ⓧ썬데이 피치 스페셜	↓↘→↓→K
레인보우 힙 러시	↓↘→↓↘→P
헤븐리 다이너마이트	레버 2회전 P 연타

카린

기술	커맨드
홍련권	←↙↓↘→PPP
무진각	→↓↘K
봉장	→↓↘P
야차반 상단	↓↙←P
야차반 하단	↓↙←K
열섬파	↓↘→↗↑K
ⓧ신월류 신비개벽	↓↘→↓↘→P
신월류 황왕권	↓↘→↓↘→K

고우키

기술	커맨드
호파동권	↓↘→P
호승룡권	→↓↘P
용권 참공각	↓↙←K
백귀습	↓↘→↗↑P 후 공중에서 P 또는 K (ⓧ : 불가능)
ⓧ순옥살	약P, 약P, →약K, 강K
멸살 호승룡	↓↘→↓↘P
천마 호참공	(공중에서) ↓↘→↓↘P
멸살 호파동	→↘↓↙←→↘↓↙←P

ARCADE

블랑카

일렉트릭 썬더	P연타
롤링 어택	↓모았다가 →P
버티컬 롤링	↓모았다가 ↑K
백 스텝 롤링	↓모았다가 →K
ⓧ그랜드 셰이프 롤링	↓모았다가 →↓→
트로피컬 해저드	↙모았다가 ↘↓↙↗K

E. 혼다

백열장	P연타
슈퍼 박치기	←모았다가 →P
슈퍼 백관락	↓모았다가 ↑K
대은행 던지기	레버 1회전 P
ⓧ귀무쌍	←모았다가 →←→P
후지산 떨어뜨리기	←모았다가 →←→K

캐미

스파이럴 아로	↓↘→K
캐논 스파이크	→↓↘K
액셀 스핀 너클	→↘↓↙←P (ⓥ : 불가능)
훌리건 컴비네이션	↙↓↘→↗P후 강K
ⓧ스핀드라이브 스맷셔	↓↘→↓↘K
리버스 샤프트 블레이커	↓↙←↓↙←K
★킬러 비 어썰트	↙모았다가 ↘↓↙↗K

로렌트

패트리어트 써클	↓↘→P(3회까지 가능)
스팅거	→↓↘K 후 버튼중 하나를 누른다
메콘 델타 어택	PPP, 착지할 때P
메콘 델타 이스케이프	↓↙←K 후 P 또는 K
ⓧ티크노 프리스너	↓↘→↓↘→P
마인 스이퍼	↓↙←↓↙←P
스필 레인	↓↘→↓↘→K

버디

불헤드	←모았다가 →P
불혼	PP 또는 KK를 눌렀다가 뗀다
머더러 체인	레버 1회전 P
밴디드 체인	레버 1회전 K
ⓧ더 버디	←모았다가 →←→P
불 리벤저	↓↘→↓↘P 또는 K

단

아도권	↓↘→P
승룡권	→↓↘P
참공각	↓↙←K
최강류 벙어	가드시 →PPP (ⓥ에서만 가능)
ⓧ필살 무뢰권	↓↙←↓↙←K
진공 아도권	↓↘→↓↘→P
승룡열화	↓↘→↓↘K

겐

(상류 : PPP로 전환)

백련구	P연타
역룡	→↓↘K후 K
ⓧ참영	↓↘→↓↘→P
사점부	↓↙←↓↙←P

겐

(기류 : KKK로 전환)

사궁	←모았다가 →P
황아	↓모았다가 ↑K (ⓧ : 불가능)
사교팔	↓ →↓ K
광아	공중에서 ↓ ←↓ ←K

미카의 썬데이 피치 스페셜

미카의 커맨드 입력후 달리기 시작한다

이 때 펀치 버튼의 타격기가 히트하면 링 등장

그리고 상황에 맞게 던지거나 타격기가 나온다

카린의 홍련권

홍련권을 입력하면 3단 찌르기가 되지만…

도중에 무진각으로 연결되거나…

이자반으로 변화한다

시게트의 타이거 크러시

악해진 느낌의 사이코 크러시

킥버튼을 모두 누르면 철창을 탄다

단의 최강류 방어. 뱀파이어 세이버의 어드밴싱 가드와 비슷하다

이젠 2인 플레이도 질렸다. 4명이 협력해서 새로운 적을 무찌르자!!

스파이크 아웃

SPIKEOUT

신개념 온라인 디지털 배틀 「스파이크 아웃」. 주인공인 스파이크에 이어 새롭게 추가된 3명의 플레이어 캐릭터를 소개한다. 또한 각 캐릭터들의 설정자료를 모두 공개한다!! 자! 당신이라면 어떤 캐릭터를 선택할 것인가?

▶제작사: 세가 ▶장 르: 격투액션
▶발매일: 미정

이런 박력넘치는 슈퍼 액션은 처음이야!!

세가 AM2연이 선사하는 기대 최신작 「스파이크 아웃」(정식명칭). 무비공개로부터 1개월후 드디어 화면 사진이 공개되었다. 그밖에 「스파이크 아웃」의 플레이어인 4명의 캐릭터 CG모델도 공개되었다. 종래의 AM2연 작품과는 다른 '와일드함'을 전면에 내세운 모델링은 한마디로 매력 자체이다.

스파이크

뉴욕 출신의 전직 복서로 '스파이크'의 리더. 펀치를 중심으로 한 직선적인 타격기로 상대를 날려버리는 파워 풀한 기술을 활용하자

타격기도 적을 잡은 후에 강력한 기술을 먹이는 강렬한 공격이 많이 준비되어 있다

붙잡은 적을 들어 올려 다른 적에게 던질 수도 있다.

화이트

뉴욕 태생 군인. 손기술, 발기술의 컴비네이션이 다수 있으며, 특히 어퍼계 기술을 장점으로 한다

파워 게이지를 모아 큰 기술을 전개하자! 게이지를 모으는 중에도 적들이 날자댄다

특기인 어퍼는 크게 돌리는 모션. 위력은 대단하다

파워를 모아 큰 기술 작렬

타임표시 아래에 있는 이 게이지는 필살기적인 큰 기술을 사용하는 것과 관계가 있는 것 같다. 적을 쓰러뜨리면 이 게이지가 모이게 된다. 하지만 중간 점은 무엇을 나타내는 걸까?

○난폭 액션과 게이지가 스파이크 아웃의 특징이다

린다

긴 다리를 살린 발기술을 특기로 하며 기술도 상당히 풍부하다

기술에 따라서는 상대가 기절하는 경우도 있다. 이때 추가 대미지를 노리자

○린다의 배후 던지기.

○린다의 발기술은 파워와 화려함을 겸비한 컴비네이션 기술이 많다

텐신

193Cm의 신장과 긴 팔과 다리를 살린 독특한 회전계 기술을 다용한 권법 스타일을 특기로 한다.

○스피드있는 회전계 기술을 다용해 차례로 적을 쓰러뜨려 나가는 텐신. 긴 팔.

에리어 내의 적과 쓰러뜨린 적을 표시

왼쪽 아래의 2개 숫자는 아래가 현재 에리어 내에 있는 적의 총수를 나타내며, 위의 것이 지금까지 K.O.된 적의 수를 나타내고 있다. 「스파이크 아웃」은 에리어 클리어제로 게임이 진행되어 나가기 때문에 이것을 보면 앞으로 몇 명 쓰러뜨리면 클리어할 수 있는 가를 알 수 있다.

우습게 보이지만 우습지 않은 슈팅

스페이스 봄버

SPACE BOMBER

슈팅 장르를 좋아하는 게이머들은 「1945」와 '사이쿄'를 들어봤을 것이고 또 좋아하는 사람도 많다. 사이쿄사가 제작한 슈팅게임의 특징이라면 쏟아져 내려오는 적의 탄피 속을 누비며 불굴의 집념으로 쌓아논 동전으로 계속 이어가 엔딩을 보는 것이 아닐까? 이런 사이쿄의 최신작 「스페이스 봄버」는 이런 특징을 확실하게 느낄 수 있을 것이다.

▶제작사: 사이쿄 ▶장 르: 슈팅
▶발매일: 발매중

ARCADE

사건의 서장 - 로즈웰 원반추락사건

1947년 7월 4일, 뉴 멕시코주 로즈웰 상공을 북서방향으로 진행하던 원반이 월모트 부부에게 목격되었다. 7월 8일 미공군은 원반을 포획했다고 발표. 그러나 다음날 원반은 기상관측용 기구였다고 미공군은 수정발표하였다. 결국 미국은 이성인의 과학을 독점하게 되었지만, 1999년 '운모성인'의 지구침공으로 인하여 우주인의 존재가 세상에 알려지게 되었다.

지구의 동물들이 수난을 당하고 있다. 지구를 침략한 운모성인은 '노아의 방주계획'을 통하여 지구상에 존재하는 여러가지 생물의 유전자를 채취하여 이것을 운모세포와 결합, 대부분의 동물들이 목만 남게 되었다(개중에는 몸통만 남은 녀석들도 있다). 또한 쇠뇌장치가 강탈당해 변형된 동물들이 지구인들을 공격하기 시작한다.

이리하여 지구와 지구인, 지구의 동물을 위해서 우리의 주인공은 '헐레벌떡'으로 만들어진 스페이스 봄버를 타고서 운모인들을 무찌른다. 과연 그대의 활약은 어떻게 될지…

진행방법

레버 및 버튼

■8방향 레버 : 말그대로 쏟아지는 탄환 속에서 이리저리 움직일 때 사용하는 스틱.

■쇼트버튼 : 공격버튼. 누르고 있으면 캡쳐한 자코를 사용한다.

■캡쳐버튼 : 적 자코들을 포획할 때 사용하는 버튼. 만약 캡쳐버튼을 적이 없을 때 사용하면 포획된 자코의 순서를 바꿀 수 있다.

캡쳐하고 또 캡쳐하자

스페이스 봄버의 특징으로 캡쳐와 릴리스(밀어내기, 방출)가 있다. 캡쳐버튼으로 캡쳐된 적은 최고 3개까지 아군 전투기 꽁무니에 붙여서 다닐 수 있고 캡쳐된 자코의 특성에 따라서 다른 공격을 한다. 방출하면 아군기의 바로 위에 설치되며 릴리스에는 두가지 종류가 있다.

퍼스널 릴리스

캡쳐후 쇼트버튼을 누르고 있으면 퍼스널 릴리스가 작동되며 포획된 자코들이 여러 가지 공격을 한다.

캡쳐는 3개까지 가능

아토믹 릴리스

캡쳐후 쇼트버튼을 누르면서 캡쳐버튼을 누르면 작동되며, 일직선상으로 포획된 자코를 발사하여 터트린다. 자코가 폭파된 후 그 폭풍 속에 말려드는 적이 많으면 많을수록 점수는 증가한다. 점수는 말려든 적 수 × 1,000 × 말려든 적 수 = 보너스 점수가 된다. 예로 7마리가 말려들었다면 7 × 1,000 ×7 = 49,000점이 된다. 최고 10마리까지 가능하며 그 점수는 100,000점.

가장 쉬운 고득점 방법

캡쳐되는 자코들

■미니 UFO : 여러 장소에서 등장한다. 여러 가지 편대비행의 패턴을 가지고 있다. 상대하기 매우 쉬운 캐릭터.

■캡쳐후 : 위로 3단 빔을 발사한다. 적당한 곳에 멀구어 놔도 맞추기 때문에 편리.

■운모 UFO : 여러 장소에서 등장하며, 미니 UFO에 비해 불규칙적인 움직임이 많다. 여러 가지 편대비행 패턴을 가지고 있다.

■캡쳐후 : 릴리스가 되자마자 바로 운모 빔을 연사한다. 탄 수도 많고, 매우 강력하다.

■알마디로 : 화면을 바쁘게 지그재그로 돌아다닌다. 갑자기 페인트로 점프하니 주의.

■캡쳐후 : 보호막이 되며, 적 탄환을 일정수 방어한다.

■돼지 : 화면 아래로 낙하면서 레이저로 공격해 온다.

■캡쳐후 : 매우 강력한 관통레이저를 사용한다.

■개 : 대량의 유도탄을 뿌린다.

■캡쳐후 : 강력한 개 뼈다귀를 5방향으로 발사한다.

■고양이 : 집단으로 편대를 이루는 경우가 많다. 캡쳐공격은 접근해서 잡아야 한다.

■캡쳐후 : 천천히 상승한 후 사정거리는 짧지만 매우 강력한 공격을 가한다.

■토끼 : 홍당무 폭탄을 사용하여 공격해 온다. 홍당무는 캡쳐가 불가능하며 잠시동안 사라지지 않는 폭탄 찌꺼기에 주의할 것.

■캡쳐후 : 홍당무미사일을 연속으로 발사

하여, 마지막에는 스스로 강력한 파동탄이 되어 적과 함께 사라진다.

■오징어 : 오징어 특유의 움직임으로 화면을 이동한다. 여러 가지 공격패턴을 가지고 있어 접근 금물.
■캡쳐후 : 꼴뚜기모양의 호밍미사일을 발사한다. 호밍성능은 우수한 편.

■문어 : 오징어와 함께 출현하는 경우가 많다.
■캡쳐후 : 쇼트 건을 사용하여 적을 공격한다. 또 확산탄을 연속으로 발사하기도 한다. 상당히 개성이 강한 캐릭터.

■개구리 : 화면을 펄쩍펄쩍 뛰어 다니면서 이동한다. 대부분 무리를 지어서 출현.
■캡쳐후 : 천천히 상승하면서 5방향으로 강력한 독공격을 가한다.

■거북이 : 자코들 중에서 매우 강력한 부류에 속하는 캐릭터. 방어력이 높으며 회전하면서 탄을 대량으로 발출한다.
■캡쳐후 : 알마디로보다 강력한 방패막이가 된다. 뛰어난 내구력을 자랑하므로 보스전에서 사용하자.

■운모 솔저 : 월드 1에서 출현하는 솔저와 월드 4에서 출현하는 솔저는 공격력에서 차이가 난다. 보통 캐릭터.
■캡쳐후 : 3방향 빔을 발사한다.

■운모 S · 히토시 : 매우 흉폭한 공격을 가해온다.
■캡쳐후 : 빔이 움직이듯 부메랑을 발사하며 히트율이 높다.

■운모 서먼 : 출현하여 일단 정지한 후 화산탄을 발사한다. 화산탄은 낙하 중에 가속하면서 내려오므로 피하기가 까다롭다.
■캡쳐후 : 화산탄으로 적에게 공격한다.

■운모 나이트 : 운모왕의 친위대원으로 달려드는 검 공격이 매우 강력하다. 중보스급의 공격력을 갖는다.
■캡쳐후 : 쇼트을 맞추면 검으로 공격한다. 검이 적에게 히트하면 연

스테이지별 보스 공략

월드 1 뉴욕 오전 7시 40분

속적으로 대미지를 가하게된다.

뉴욕이 빼앗겼으니 스페이스 봄버는 발진하라!!!

스페이스 봄버의 기지가 있는 콜로라도에서 워싱톤까지 전속으로 이동하였다. '이성인 네놈들이 지구에서 멋대로 행동하는 꼴은 절대 볼 수 없어'.

소형의 기체를 고층 빌딩사이로 지나가면서 이성인을 공격하기 시작했다. 우리 지구인과 그들간에 비록 과학력에는 차이가 있지만 인류 최초의 우주전투기 '스페이스 봄버'는 그렇게 호락호락 하지는 않을걸~ 라고 생각하고 싶지만….

쓰레기 같은 데이터로 만든거라 흔들림이 심하고 무기도 발칸포 달랑 하나. 우찌 이 고난을 해쳐나가야 하나…

■ 1-2 중보스 : 아담스키

이 스테이지외에 마지막 스테이지에서도 출현한다. 내부에서 출현하는 자코 캐릭터가 많으므로 주의가 필요하다. 때때로 발사하는 유도탄도 주의할 것. 다음 스테이지인 1-3에서는 적이 떼거지로 몰려나오므로 아토믹 릴리스를 이용하여 점수를 얻을 수 있다.

조심하지 자코

■ 1-4 보스 : 트랙슈컨 → 파치몬 Z

1차 형태인 트랙슈컨은 자코들을 방출하면서 3방향의 거대한 링으로 강한 공격을 해온다. 어느 정도 대미지를 입으면 마징가 Z의 사촌, 웃기는 파치먼 Z로 변신한다. 이마에서는 3방향 확산탄으로 공격하면서 눈과 귀에서는 빔으로 공격한다. 계속 파치몬 Z의 중앙을 따라서 움직이면 빔은 피할 수 있으나 확산탄을 대량으로 방출할 때에는 따라오므로 구석으로 도망가자. 파치몬 Z는 아마도 지구의 마지막 방위병 마징가 Z와 운모인의 DNA를 합성하여 만들어 진 듯하다.

웃지 않을 수 없다

월드 2 남미 아마존 ~ 기아나 고원

운모성인들이 침공을 마치고 지구 각 지역에 배치되기 시작하였다는 연락을 받았다. 그리고 남미지역에는 배치가 완료되었다는 보고를 받고서 황급히 남미를 향해 날아갔다. 그들의 속셈은 과연 무엇일까? 그리고 많은 지역중에 왜 하필이면 그들은 남미로 집결하는 걸까?

그들이 전세계로 거점을 넓히기 전에 먼저 공격하는 것이다. 얼른 가자!!!

■ 2-2 중보스 : 왕돼지

연속으로 발사하는 8방향 탄환은 스페이스 봄버를 구석으로 몰아 넣고나서 레이저를 난무한다. 꼬리에서는 연속으로 탄환을 발사하고 돼지코에서는 콧김공격 및 미사일을 발사한다. 이 상황이 되면 바로 끝장나므로 빨리 없애야 한다. 속전속결!!! 스테이지 2-1은 자코들이 무리지어 나오므로 아토믹 릴리즈를 이용한 고득점 획득 스테이지.

위력적인 콧구멍

■ 2-4 보스 : 플랫우즈

양쪽에 달린 기다란 팔에서 파동탄과 고속 탄환을 교대로 발사한다. 게다가 우즈의 독특한 행동에 속아 부딪히기 쉽다. 확산탄을 발사한 후 거북이를 방출하며 손끝에서는 5방향 탄환을 발사하고, 눈에서 레이저 빔을 발사하는 등 정신없는 녀석이다. 캡쳐한 거북이를 적당한 위치에 떨어뜨려서(되도록이면 겹쳐지게 3마리를 만들어 놓자) 안전영역을 확보하자.

다양한 포즈로 현혹하는 플랫우즈

월드 3 남미 유적발동

운모성인 이외에도 사용되었다고 하는 남미의 유적지. 테오티와칸이라고 하는 태양의 신단은 그들의 견인 빔시설이었으며, 나스카평원에 그려진 지상의 그림은 지구의 인력권을 보다 용이하게 돌파하기 위해 만들어진 플랫폼이었다는 사실을 남미로 와서야 알게 되었다. 이것이 우리 인류의 유산을 파괴하기 위해서 만들어진 그들의 거점이었던 것이다.

■ 3-2 중보스 : 황금 해골

광범위로 퍼지는 탄환으로 스페이스 봄버의 움직임을 봉쇄한 후 바로 피하기 어려운 고속탄으로 공격을 해온다. 입에서 작은 해골들을 토하며, 이마에서는 엄청난 수의 탄환을 발사한다. 자코로 나오

ARCADE

는 해골의 캡처 쓰임새도 뛰어나지 못하기 때문에 의지할 곳이란… 없다고 보면 된다.

지금이 신의 손이 필요할 때

■ 3-4 보스 : 러스트 · 오파트

그 거대한 몸체에 고대어레이저, 거대 릿플레이저들을 사용하여 도망갈 공간을 주지 않는다. 배꼽에서는 전방향 탄환, 눈에서는 고대어 확산빔, 그리고 5방향 탄환을 쏘아댄다. 화면 위로 올라가면 양다리에서 장방향 링으로 공격해 온다.

어디로 피해야 하느냐

월드 4 지구제압원반공략

운모의 첩자로부터 뉴욕에 지구파괴폭탄을 사용한다는 정보가 입수되었다. 다른 원반군들이 대기권 바깥으로 탈출을 한다는 것을 확인한 나는 서둘러서 추격하기 시작하였다. 폭탄투하를 어떻게 해서든 방지해야 한다. 아니면 지구는 풍지박산난다. 얼렁 가자~.

■ 4-2 중보스 : 피오

재미있게 생긴 주전자 형태의 보스로 통산탄으로 공격을 가하다가 갑자기 눈에서 초대형 레이저를 발사한다. 또한 주전자 코에서 2가지 형태의 공격패턴을 무작위로 섞어 사용하므로 장기전으로 들어가면 어려운 보스.

예술적인 콧구멍 공격

■ 4-4 앙골모아 → 나스카 원숭이

앙골모아는 머리부분에 원숭이 얼굴이 그려진 비행기의 형태로 눈에서 3연속 확장탄을 발사한다. 이때는 거의 피할 구멍이 없으므로 운에 맞길 수박에….

이것이 파괴된 후에는 2차 형태인 나스카 원숭이로 변신한다. 양귀에서 링을 방출하고 주위에 공이 회전한다. 이 공은 캡쳐할 수 있다. 공 캡쳐후 아토믹 릴리스로 6방정도 맞추면 클리어.

주위의 볼은 캡쳐할 수 있다

월드 5 지구위성궤도 ~ 운모궁

폭탄파괴후 대기권바깥으로 추격을 개시하였다. 이 털털거리는 스페이스 봄버도 꽤 쓸만한가 보다. 지구위성궤도 상에서 그들의 모선이라고 생각되는 거대한 물체를 접수하였다. 스페이스 봄버에 스캔된 장소를 향해 내부로 들어가 보니 쇠뇌파 스펙터가 발생되고 있었다. 이것은 바로 0형 시험기의 컨트롤파였던 것이다. 바로 여기에서 운모인 전체를 조종하고 있다고 확신하고 내부로 돌입하였다. 0형 시험기를 재탈취하기 위해서.

■ 5-4 보스 : 제로형 시험기 마인드 시커

월드 5의 보스. 운모인에게 탈취된 기체로 선두에 달려있는 안테나로 적을 컨트롤한다. 양쪽 팔에 달려있는 거대한 2개의 손은 스페이스 봄버가 캡처할 수 없는 거대 우주선까지 캡처할 수 있다. 우선 양쪽 팔에서 확산탄으로 공격한다. 두 손을 뻗어서 우주선을 캡쳐해 오는데 손에 당할 수 있으므로 중앙에 있으면 안된다. 그 후 우주선과 같이 공격을 해 오므로 화면은 탄환으로 가득 차게 된다.

언제 나올지 모를 두 팔을 조심하라

월드 6 운모궁 ~ 달

0형 시험기는 운모성인에 의해서 컨트롤되고 있었다. 할 수 없이 전투상태로 들어가서 운좋게 승리를 얻었다. 그러나 어쩐일인지 계속해서 컨트롤파는 멈추지 않는다. 그 후에 운모인의 수령으로 보이는 운모성인과 전투를 벌였지만 왠지 찝찝하기만 한데. 이들의 음모는 대체 어디까지 이어질 것인지….

운모궁은 내부에서 벌어진 전투로 병기고가 폭파되었고 중갑판부가 파괴되어 지구위성궤도에서 이탈하여 달의 인력에 의해 끌려들어가고 있었다. 과연 나의 운명은?

■ 6-2 중보스 : 운모킹

운모국의 국왕. 중보스의 형태이지만 보스라고 생각하면 될 것이다. 전 운모인의 공격패턴을 사용하지만 모든 것이 파워 업된 상태다. 혓바닥으로 링공격을 해오고 왕관에서는 미사일이 비처럼 쏟아진다. 그리고 같이 등장하는 자코들의 공격도 무시무시하다.

왕보다 자코가 더 무섭다

■ 6-3 중보스 : 운모킹(2차 형태)

1차 형태에서 왕관이 벗겨진 2차 형태. 움직임과 공격이 상당히 빨라진다.

대머리의 마지막 발악

■ 6-4 보스 : 100식 트랙슈 → G 파치몬 → 쵸비히게

이제 게임도 마지막이다. 스테이지 1에서 나왔던 트랙슈컨의 파워업 형태. 태극모양의 괘도를 그리는 확산탄과 직선괘도의 확산탄으로 현혹시키며, 2차 형태인 G 파치몬은 스테이지 1에서의 파치몬 Z와 똑같은 공격을 해오지만 더욱 빨라졌다. 그리고 G 파치몬에 탑승(?)하고 있던 쵸비히게의 출현. 모든 역량과 동전을 퍼부으며 물리치면 드디어 지구로 귀환하고, 그대는 영웅의 칭호를 받는다.

황금 마징가

적의와 공포심을 당신은 느끼는가

블러디 로어2

BLOODY ROAR 2™
-BRINGER OF THE NEW AGE-

다양한 기술을 선보였던 1탄을 바탕으로 2에서는 더욱 조작 기능이 복잡해지고, 까다로와 졌다. 가드 시스템의 이분화와 회피 기능의 비약적 향상으로 게임은 보다 빠르며 근접적인 성격이 강해졌다.
이번호에서는 전 작품과 비교하여 달라진 시스템을 소개한다.

▶제작사: 에이팅/라이징 ▶장 르: 격투액션
▶발매일: 미정

수화만이 진짜 힘, 불러만 다오!!

기본 조작은 8방향 레버와 버튼 4개로 이루어진다. 버튼은 전작에 비해서 1개 많아졌으며, 각각 G버튼은 헤비가드, P버튼은 펀치, K버튼은 킥, B버튼은 수화를 담당하고 있다.

G버튼과 B버튼의 쓰임새

이번 작품은 레버뿐만 아니라 G버튼으로 가드가 가능하다. 그리고 G버튼으로 커맨드 기술을 도중에 캔슬할 수 있어서 다양화된 연계로 전투의 고속화를 지향하고 있다. B버튼은 이 작품의 핵심으로 작용하는 '수화'에 사용된다. 수화 모션 중에는 완전무적이며 또 공격판정을 가지고 있어서 공격을 가할 때나 수세를 벗어나기 위해서도 그 힘을 발휘할 수 있다. 수화상태가 되면 공격력과 점프력 등이 증가하며 수인전용 공격을 사용할 수 있게 된다.

공격판정이 생기기 전이라면

G버튼으로 캔슬할 수 있다

가드가 2개인 이유

레버가드에는 라이트가드와 헤비가드의 2종류가 있으며, 전작과 같이 가드 이스케이프라고 하는 회피 행동을 할 수 있다.

라이트 가드

레버 중립 상태에서 상, 중단 레버를 아래로 내리면 하단의 라이트가드를 행한다. 라이트가드는 헤비가드보다 경직 시간이 짧아 반격을 하기 쉽다는 이점이 있다. 그러나 가드 브레이크기술을 가드할 수 없다는단점도 존재한다.

헤비 가드

레버를 뒤로 하면서 상, 중단레버를 대각선 아래로 막으면 하단의 헤비가드를 행한다. G버튼에 의한 방어도 모두 헤비가드로 처리한다. 라이트가드보다 가드의 경직 시간이 길지만 가드 브레이크기술도 가드할 수 있다.

가드 브레이크를 방어할 경우

라이트가드로는 막을 수 없다

가드 이스케이프

상대의 공격을 라이트가드한 순간 레버를 앞으로 입력해서 성공하면 재빠르게 옆으로 회피할 수 있다. 가드 이스케이프의 딜레이는 매우 적어서 상대가 연속기로 컴비네이션 공격을 해올 때 사용하면 큰 효과를 볼 수 있다. 공중 가드 이스케이프도 가능하다.

공격을 회피했다면…

강력한 공격을 가하자

최후 병기 비스트 드라이브

수화시의 파워를 발산시켜서 치명적인 대미지를 안겨주는 공격이 바로 비스트 드라이브다. 그러나 사용한 후에는 인간으로 되돌아오기 때문에 사용할 타이밍이 매우 중요하게 작용한다. 다음 사진은 마벨의 비스트 드라이브이다.

○성공으로
띄어서
난타후
마지막 일격

자신의 칼에 모든 것을 건다!

소울 칼리버

「소울 엣지」의 속편이지만 8WAY-RUN이라는 신 시스템으로 소울엣지와는 완전히 다른 재미를 선사할 「소울 칼리버」. 한국내 격투게임에서 무기를 갖고 싸우는 것은 그다지 인기를 끌지 못했다는 징크스를 완벽하게 타파하겠다는 자신만만한 의지를 표명하는데…. 발매 초읽기에 들어간 소울 칼리버의 막판 데이터를 소개한다.

▶제작사: 남코 ▶장 르: 격투액션
▶발매일: 미정

ARCADE

게임의 변화

「소울 엣지」의 속편격인 게임으로 인식되고 있고 있는 「소울 칼리버」이지만 실제로 플레이를 해 보면 완전히 다른 게임임을 알 수 있다. 그래픽면에서의 향상과 신캐릭터의 추가, 30프레임에서 60프레임으로의 변경외에 게임 시스템에서 대폭으로 진화되었다. 그 중에서도 가장 주목할 만한 것이 바로 소울 칼리버의 매력이라고 할 수 있는 8WAY-RUN이다.

이 시스템은 3D라는 점을 최대한으로 살린 시스템으로 모든 방향으로 달릴 수 있어 다양한 행동으로 변화시킬 수 있다. 「철권 3」같은 상하 축이동에 달리는 행동을 추가했다.

종횡무진으로 달리는 8WAY-RUN 시스템이 모든 것의 기본

기본 조작 방법

조작은 8방향 레버에 버튼 4개. 4개 버튼은 각각 가드(G), 횡베기(A), 종베기(B), 킥(K)에 대응하고 있다. A버튼 횡베기와 B버튼 종베기의 차이는 강약이 아니라 공격하는 방향을 나타내고 있다. 횡베기는 기본적으로 상단공격 등이 많아 앉아 있는 상대를 맞출 수는 없지만 옆으로 베는 공격이므로 옆에 있는 상대를 공격하기 쉽다. 역으로 종베기는 중단공격 등이 많아 앉아 있는 상대를 공격하기 쉽지만 옆에 있는 상대는 공격하기 어렵다. 이 두가지 특징을 파악해 다양한 공격 연계를 생각하는 것이 열쇠가 될 것이다.

그밖의 기본적인 동작으로 G버튼을 누른 채 레버를 상방향으로 입력하면 점프가 가능하다. 그러나 점프공격은 레버 상과 공격버튼의 동시입력으로 나갈 수 있다. 그밖에 공통기인 던지기는 상대 가까이서 A+G, 또는 B+G 동시 입력으로 2종류의 던지기가 준비되어 있다.

8WAY-RUN시스템

필드 내를 자유롭게 이동

소울 칼리버에서 가장 중요한 시스템이 8WAY-RUN이다. 진행하고 싶은 방향으로 레버를 재빨리 2회 입력(두번째는 레버를 길게 입력한다)하면 8방향으로 달릴 수 있다. 종래의 '스텝'과 '축이동'같이 짧은 거리를 일직선상으로 움직이거나 상대 캐릭터의 주위를 원을 그리듯이 달리기만 하는 것과는 크게 다르다. 이때 일단 레버를 중립으로 입력하면 달리기가 멈추므로 돌리는 느낌으로 입력하는 것이 기본이 된다. 달리는 중에 레버를 다른 방향으로 입력하는 것에 의해 진행 방향을 변경하는 것도 가능하다.

돌아 들어가기

8WAY-RUN으로 상대의 측면이나 배후로 돌아 들어가자

피하기

8WAY-RUN으로 상대의 공격을 피하자

공격하자

8WAY-RUN의 강력한 기술

종베기와 함께 8WAY-RUN을 이용하면 쉽게 상대의 측면을 점령할 수 있다

옆방향으로 달릴 수 있으므로 반대측으로 달리는 것도 가능하다. 또 달리는 중에 공격버튼을 누르면 통상보다 강력한 공격이 가능하다

잘 활용하면 배후를 점령할 수 있다. 연속공격과 함께 사용하면 배후에서 공격하는 것도 가능하다

모든 국면에서 활용하자

자유롭게 달리는 8WAY-RUN. 그러나 적당히 달려서는 그 효과도 반감한다. 다음과 같은 국면에서 사용하는 것을 염두에 두고 기술을 사용해 보자.

1 정면으로는 접근할 수 없을 때

2 필드 끝에 몰렸을 때

3 역으로 상대를 필드 끝으로 추격하고 싶을 때

단 공격을 피하기 위해서만 아니라 측면과 배후로 들어가는 등 필드 내에서 좋은 위치를 확보하기 위해 공격과 방어 타이밍에 달리는 방법도 있다.

또 달리기 중에 공격버튼을 누르면 달리기 공격을 할 수 있다. 이것은 각 캐릭터 독특한 공격으로 다양한 것이 준비되어 있다. 종횡무진으로 달리는 것이 기본행동인 이 게임은 종래 평면적인 게임의 직선적인 공방이 아니라 상대의 측면과 배후로부터의 입체적인 공방이 된다. 그러나 상대의 횡베기에 약하므로 달리는 것이 좋은 것만은 아니다.

왼쪽 아래에 표시되어 있는 것은 다음 배틀 장소를 나타내고 있다

몰아넣기

볼도의 종베기를 8WAY-RUN으로 피하고 달리는 중에 공격하는 미쯔루기

링 끝에 서 있는 볼도가 구사한 다음 공격도 8WAY-RUN으로 피하고 안면공격으로 파고 드는 미쯔루기. 드디어 링 이웃의 상황에 몰린 절대절명의 볼도. 그러나 8WAY-RUN을 사용하면 피할 수 있을지도…

접근전

소피티와의 접근전에서 고전하는 나이트메어

○8WAY-RUN으로 축을 벗겨 종베기를 피해 허점을 찌른다

○뒤로 달리면 소피티아의 공격이 도달하지 못한다. 자기한테 유리한 타이밍으로 전투가 가능해진다

회피공격

링 끝에 몰렸으면서 강렬한 종베기로 공격해 오는 나이트메어. 미쯔루기는 이것을 겨우 가드

계속 종베기를 8WAY-RUN으로 피하는 미쯔루기

그리고 8WAY-RUN의 공격으로 나이트메어에 대미지. 링 끝을 뒤로 한 위험한 상태에서 탈출

파고들기

아스타로스의 도끼 공격에 고전하는 타키

8WAY-RUN으로 버튼홀드의 가드불능기를 피해…

반격하는 타키. 8WAY-RUN 부터의 공격은 무기공격도 킥도 강력한 공격이 된다

ARCADE

아케이드 게임 그 소문과 진상

이 코너는 아케이드 게임계에 만연하는 소문과 그 소문의 진상을 밝혀보는 코너입니다. 혹 진실을 알고 싶은 소문이 있다면 엽서로 보내주시기 바랍니다. 충실한 정보 수집으로 독자 여러분의 궁금증을 해소해 드리겠습니다.

소문

충격!

「철권 4」 캐릭터&스토리 공개?

인터넷에 「철권 4」의 캐릭터와 스토리가 공개되었다는 소문이 나돌고 있다. 진상을 밝혀보기 위해 정보를 수집해 보았다.

철권 4의 백 스토리

철권 4는 제 3회 킹 오브 아이언 피스트 대회가 끝난 후 18년이 지난 것으로 설정이 되어 있다고 한다. 헤이하치와 몇몇 캐릭터들은 이미 사망한 후라는 것까지만 소문으로 나돌고 있다.

신 캐릭터 아스카

여성 캐릭터는 철권 4에서 등장하는 신 캐릭터라고 한다. 줄리아 창과 비슷한 이미지의 이 캐릭터는 중간 보스급 캐릭터로 등장하며 타임 릴리즈(기판 가동 후 일정 시간이 지나면 선택할 수 있음)로 선택이 가능하다고 한다. 3의 레이와 비슷한 무술을 구사하며 레이와 같은 형사라고 한다. 레이와의 관계는 밝혀진 것이 없다고 한다.

신 캐릭터 찰리

이 남자 캐릭터도 역시 철권 4의 신 캐릭터로 등장한다는 찰리(Charlie)이다. 화랑의 동생으로 철권 2에서의 백두산보다 화랑이 더 강했던 것처럼 찰리는 화랑보다 더욱 멋지고 강하다고 한다. 또한 전작의 화랑은 진과 손을 잡고 악역 캐릭터로 등장한다고 한다. 화랑의 동생으로 형의 이런 모습을 볼 수 없었던 찰리는 형을 바로잡기 위해 등장한다고 한다.

중년의 폴 피닉스

폴은 오토바이 사고 후 치유불가능한 상처를 입고 거의 사망 직전까지 갔다. 그러나 예전부터 폴의 강함을 눈여겨보고 있던 미국 정부는 정부 산하 비밀기관에서 그의 육체를 개조하여 프로토 타입의 바이오닉 솔저 시험작으로 만들어냈다. 그는 자아가 상실된 상태에서 충실히 임무만을 수행하는 격투기계로 다시 태어난 것이다. 전작보다 더 커진 육체를 가지고 등장하게 되고 훨씬 파워 풀한 캐릭터로 변했다고 한다. 그러나 전작의 반격기는 오직 펀치 계열의 공격만을 반격할 수 있도록 바뀌었다고 한다.

진 카자마와 각성 후의 모습

이것은 전작에서 18년이 지난 후의 진 카자마의 모습이다. 옆의 그림은 각성 후의 진의 모습. 진이 이렇게 변한 이유는 진의 몸에 흐르는 저주받은 카주야의 피가 전작에서 얻은 오거의 피와 섞여서이다. 각성 전의 진은 좀더 파워가 강해지고 전작의 헤이하치의 기술들을 많이 사용한다고 한다. 또 각성 후의 진은 데빌 진이라고 한다.

이 데빌 진은 데빌 카즈야의 가드 불능의 레이저 대신 가드 불능의 음파공격을 가지고 있다고 한다. 이 공격은 의외로 하단의 빠른 공격으로 회피를 하거나 점프로 피하는 수밖에 없다고 한다. 또한 전작 오거의 가드 불능의 기술과 여러 움직임을 가지고 있다고 한다.

진상

꽤나 그럴듯한 사진들과 스토리였지만 과연 믿어야 할지? 아직 남코에서는 「철권 4」에 관한 어떤 정보도 공개하지 않고 있다. 결국 소문의 근원지를 추적하다보니 결국 모든 초점은 한곳으로 모아졌다. 이것들은 바로 Dan Ferro라는 사람의 홈페이지에서 흘러나온 소문이었다. 「철권 3」의 그래픽을 에디트해서 만들어낸 것으로 자세히 보면 충분히 파악할 수 있는 합성 사진이다. 모든 루머의 근원지를 가는 방법은 다음과 같다.

http://members.home.net/atomiccheese/tekken4.html

보내실 곳

(121-160) 서울시 마포구 상수동 324-1 볍경빌딩 5층 게임챔프 「아케이드 소문과 진상」담당자 앞.

지난호 버철 스트라이커2 Yuki Chan팀 고르기 방법에 대한 문의 전화가 쇄도하고 있습니다. 유키짱팀은 1인 플레이시에만 선택이 가능하며 도전자가 난입하면 원래의 팀으로 변합니다. 또 선택시 대각선 입력이 한번에 되지 않으면 실패하게 됩니다(ex. ↘를 →↓로 입력했을 경우).

아케이드 집중 공략 Q&A

이 코너는 지난 호에 나간 아케이드 집중 공략의 질문을 우편으로 받아 답변해주는 곳입니다. 공략에 빠진 부분이나 이해가 안가는 부분을 질문하시면 그 공략 담당 필자의 답변을 보실 수 있습니다. 또 공고가 나간 게임 중 자기가 좋아하는 멋진 캐릭터 그림을 보내주시면 챔프 점수 500점을 드립니다. 그럼 독자 여러분의 많은 참여 부탁드립니다.

대상공략: 8월호「스트리트 파이터 EX2」 집중공략
담당필자: 샤니아 울프

보내실 곳: 121-160 서울시 마포구 상수동 324-1 범경 빌딩 5층 월간 게임챔프「아케이드 Q&A 담당자」앞
마감: 1998년 8월 20일

Q&A 스타트!!!

Q 샤론의 버뮤다 심포니에서 하프문 킥이 잘 이어지지 않습니다. 그래서 슈퍼콤보로 연결도 못하고…. 하나 더 EX2에서 고우키(아쿠마)는 등장하나요?

A 저런! 수련이 부족하시군요. 버뮤다 심포니에서 연결하는 하프문 킥은 반드시 약킥으로 내야한다는 것은 알고 계시죠? 그것만 알고 있다면 약간의 연습으로 마스터가 가능합니다. 아무리 연습해도 안 된다면 될 때까지 연습하거나 아니면 부모님을 원망하는 수밖에 없습니다. 그리고 고우키의 등장여부는 아직 확인되지 않았습니다. 제 생각엔 등장하지 않을 것 같지만 그 놈이 원체 낄데 안낄데 다 끼는 놈이라 장담은 못하겠군요.

Q 엑셀은 도대체 언제 어떻게 사용하는 거죠? 신 시스템이라고는 하지만 실전에서 활용처를 찾기가 그리 쉽지는 않네요.

A 지난 호 공략에서 밝혔듯이 발동시의 무적시간을 이용하는 것이 중요합니다. 상대의 점프공격에 맞추어 엑셀을 발동시켜 공격을 무효화시킨 다음 아직 공중에 머물러 있는 상대를 난타합니다. 상대가 땅에 착지하기 전에 공격이 들어가야만 가드가 불가능하니 약펀치로 시작하는 것이 좋겠네요. 반대로 점프시 상대의 대공타이밍에 맞추어 공중엑셀을 사용해 상대의 대공기를 무효화시키는 방법도 생각해 볼 수 있겠습니다. 엑셀은 전술적으로도 큰 가치가 있고 또 콤보만드는 재미도 쏠쏠하니 많이 연구해 보세요.

Q 원래 스파 EX2에는 메테오, 아름다운 지구, 수·금·지·화·목·토·천·해·명의 세 가지 피니시 연출이 있잖아요? 그런데 장미꽃이 흩날리는 피니시 연출을 본 적이 있는데 언제 나오는 건가요?

A 오오! 피니시 시의 연출에 관심이 많으신 걸 보니 진정한 EX매니어시군요. 장미꽃이 흩날리는 연출은 크래커 잭의 홈런 이어로로 피니시했을 때 나옵니다. 아리카의 제작진들은 천체의 신비와 원예학에 깊이 매료된 사람들인가 봐요.

Q 저는 스파시리즈를 좋아하는 여성게이머인데요, 원래 사쿠라를 사용하는데 EX2에는 사쿠라가 안나오더라고요. 그래서 두 번째로 좋아하는 장기에프를 사용하려 하는데 스크류 파일드라이버가 잘 안돼요. 파이널 어토믹 버스터는 말할 것도 없고요. 쉬운 사용법을 알려주세요.

A 호오…. 장기에프를 좋아하신다고요…. 아무래도 저의 이상형 같습니다만…. 일단 스크류 파일드라이버의 커맨드는 레버 1회전+펀치인데요. 제자리에서 사용하려하면 아마 점프가 되어버릴 겁니다. 그렇다면 점프착지 후에 입력해 보세요. 착지 직전에 레버를 1회전 한후 착지와 동시에 펀치를 누르는 거지요. 좀 더 힘들지만 파이널 어토믹 버스터 역시 같은 방법으로 해보세요. 이 방법으로 익숙해지면 제자리 스크류도 연습해 보세요. 마스터한다면 남자친구가 좋아하겠죠? 저랑 한번 만나주신다면 제자리 어토믹도 가르쳐드리지요.

시돈 님 멀하네!!

Q 섀도우 가이스트의 '데스 아버지의 근성교육'을 공중에서 사용하는 것을 봤는데요, 아무리 공중에서 커맨드를 입력해도 나가질 않네요. 다른 커맨드가 있는 겁니까? 그리고 섀도우 가이스트는 스컬로 매니어와 어떤 관계인지요.

A 그건 '데스 하늘의 아버지'(가칭)라는 기술인데요 지난 호 공략에서 누락됐었습니다. 커맨드는 '공중에서 상대와 근접 시 ↓↙←↓↙←+펀치'이고 '데스 아버지의 근성교육'과는 또 다른 맛이 있죠. 그리고 섀도우와 스컬로와의 관계는 이번호 흥미기획 '父子의 情'에서 확인하시기 바랍니다.

알림 다음호 아케이드 집중공략 Q&A에서는 「타임 크라이시스2」에 대해 문의를 받습니다. 게임 진행시 도저히 해결할 수 없는 부분이 있다면 괜히 혼자서 머리를 쥐어 뜯지 마시고 이 코너로 엽서 주세요. 아참! 예쁜 그림과 함께요…

父子의 情

가슴 속 깊은 곳 그들만의 어두운 과거를 묻어둔 채 밤낮없이 지구의 평화를 수호하는 스컬로 매니어와 그의 아버지 섀도우 가이스트. 지방사(지구 방위 사령부)에 서는 격무에 시달리는 그들에게 제주도로의 특별휴가를 허락한다. 여장을 푼 뒤 도시락을 싸들고 관광을 나서는 스컬로 부자. 그들은 조랑말 방목장에서 오붓한 한 때를 보내기로 결정한다. 간만에 느끼는 해방감에 무한의 평온함으로 빠져드는 그들.

아버지, 날아갈 듯 상쾌해요.

컬로야, 코리아의 하늘을 봐라! 아름답지 않느냐!

아버지, 말이 지나가요. 하하하...

그렇구나. 하하하..

스컬로 부자는 네 잎 클로버도 찾고…

안마도 해주고…

여기요?

좀 위, 좀 위

시원하시죠?

클러치는 이런 느낌으로 밟는 거다!

운전 연습도 하며…

부자지간의 정을 확인한다

아이구~ 우리 컬로 무거워졌구나~

도시락 TIME…

제가 준비한 거예요. 맛있죠?

...

그런데 좀…

왜, 왜 그러세요, 아버지!

우우욱...

간이 안 맞았나 보다…

이 딴건 너나 처먹어!

울먹울먹

엉 엉

컬로야~~

다시 아빠를 보지 않을 거예요!

아빠 미워…

그래, 내겐 너무도 고왔던 어머니가 있었지…

하지만 아버지는
사랑을 표현하는 방법이 조금은 서툴렀어…
(대역:장모씨)

그래서 어머니는
핏덩이인 나를
남긴 채 아버지를
떠났고…

홀로 남은 아버지는 내 기저귀도 갈아주고…

발그레…

직접 젖까지 물려가며 나를 길러주셨지…

아흑

쪼옥

그래, 그런 아버지야! 돌아가자!

아버지라는 존재… 당신을 때리기도 하지만…

올과는 잘
맞춰요…

올가가 뭐냐!
올가가!

그것은 사랑의 매이어…

때리는 당신도 울고 계십니다

아흑,
다 애비가
못난탓이다

TIME OVER

당신도 아버지의 품으로…

아버지이이…

아들아아아…

돌아가십시오. 모든 걸 용서하십니다

아버지,
소금이 너무 많이
들어갔나 봐요!
죄송해요!

괜찮다!
내 잘못이다.
아들아!

이것이 …

父·子·之·情!

흥미기획

3D 격투의 세계와 무술

팔극권(八極拳)과 대동류합기유술(大東流合氣柔術)

대전격투의 세계와 무술

1980년대 대전격투 게임의 효시라고 여겨지는 「공수도(空手道)」가 등장할 때까지도 무술과 대전격투 게임의 상관관계는 제대로 정립되지 않은 상태였다. 「공수도」가 게임으로 비교적 인기를 끌기는 했지만 무술에 대한 관심을 크게 일깨우는 역할은 하지 못했다.

사실 게임 산업이 활성화 된 이후 여러 제작사들이 무술을 다루긴 했지만 게임의 주제로 만들기 보다는 기존 감각의 무술을 소재로 한 것뿐이다. 이와는 사뭇 대조적으로 분명 현재의 게임들은 적지 않은 수가 무술을 단순한 '소재'가 아닌 '주제'로서 다루고 있다.

무술 그 자체가 게임의 대전제가 되어버린 오늘날의 3D 대전격투와 과거의 게임은 어떤 근본적인 차이가 있기는 것일까? 그 해답을 우리는 게임의 '캐릭터성'에서 찾을 수 있을 것이다. 과거의 게임이 단순히 무엇인가 액션을 보여주기 위한 구성였다면, 현재의 게임은 소설을 쓸 수 있을 정도의 치밀한 배경스토리와 설정을 지닌, 서사적인 구성으로 발전하게 되면서 캐릭터는 가상 세계의 인물로서 자기만의 개성과 매력을 지니게 되었다.

독특한 유파의 무술은 캐릭터의 외모, 프로필, 취미 등과 함께 그 캐릭터의 성격을 규정하는 훌륭한 요소가 된 것이다. 이러한 경향은 2D 대전격투에 비해 현실적이고 풍부한 표현력을 지닌 3D 폴리곤 게임의 개발이 가속화되면서 더욱 두드러지게 된다. 이를 명백하게 보여주는 최초의 사례가 바로 세가의 「버철 파이터」이다.

「버철 파이터」(이하 '버파'의 캐릭터성은 많은 부분에서 2D와는 비교가 안될 정도로 미비하다. 다른 2D 게임과 비교한다면 버파의 캐릭터 프로필이라든지 배경스토리를 제대로 알고 있는 게이머는 그리 많지 않은데다가, 뚜렷한 미소녀도 미소년도 아닌 목각인형과도 같은 초기의 단순한 평면 폴리곤이 그렇게 커다란 반응을 불러일으킬 수 있었던 비결은 아마도 버파의 캐릭터들이 무술로 자신을 표현했기 때문이었다.

캐릭터성을 규정하는 기존의 요소들(외모, 프로필, 성격, 취미, BWH 사이즈 등)이 약화되었음에도 무술만으로도 그 공백을 메울 정도로 정밀한 대전격투 시스템을, 3D게임은 우리에게 선사하게 된다.

무술과 권법은 본질적으로 상당히 독점적이고 배타적이다. 일반적인 스포츠 수준으로 대중화되기 이전에는 중세의 도제(사부와 제자관계)방식처럼 전수되는 무예의 진수는 일반인들은 결코 배울 수도 느낄 수도 없는 것이다. 그러나 책이나 영화와 같은 매체보다도 더욱 능동적인 간접경험이 가능한 게임에서 무술을 다루게 됨으로서 게이머들은

> ①쉽게 무예의 맛을 느낄 수 있게 되었고
> ②격투게임의 테크닉을 열심히 연마함으로써 마치 무술을 연마하는 듯한 수련의 보람과 실전의 쾌감을 간접적으로 느낄 수 있게 되었다.

현대와 같은 대중사회에서 무술도 결국에는 대중적인 레벨로 사람들과 접촉을 이루게 되었고, 이에 따른 무술의 과장은(많은 무술인들은 게임이 사람들에게 무술에 대한 허황된 망상을 심어준다고 불평하고 있다) 불가피한 것이었다.

그럼에도 불구하고 게임 속에서 등장하는 무술이 과연 어떠한 성격의 것인지 알 수 있다면 게이머들은 더욱더 캐릭터들과 친숙하게 일체감을 느낄 수 있지 않을까? 하는 취지에서 3D 게임에서 다루어진 몇가지 무술들에 대해 알아보기로 한다.

팔극권(八極拳)

팔극권의 대표적 기술, 이문정주

인기폭발 팔극권

1990년대 전후까지만 해도 팔극권은 한국에서는 전혀 생소한 무술이었다. 이것은 일본에서도 마찬가지였다. 그러나 언제부터인지 한국과 일본 여기저기서 철산고와 이문정주를 흉내내는 사람들을 심심찮게 볼 수 있을 정도로 팔극권에 대한 대중적인 관심이 급상승하기 시작했다. 도대체 이러한 갑작스러운 인기의 비결은 어디에 있었을까? 그건 아마도 일본 만화 「동방무협전 - 권아(東方武俠傳 - 拳兒)」의 등장으로 설명될 수 있다.

한국에서 「태권소년」이라는 제목의 해적판으로 들어온 이 만화는 '권아'라는 일본 소년이 할아버지로부터 팔극권을 배우게 되면서 이를 계기로 중국까지 가서 여러 무술을 접하게 되는 과정을 나타낸 만화로, 이 '권아'의 실제 모델은 바로 일본의 유명한 무술가 마쓰다 류지(松田隆智) 선생이다.

고등학교 졸업여행을 포기하고 그 돈으로 일본 도장들을 찾아다니며 무술을 배울 정도로 매니어였던 그는 1971년부터 중국으로 건너가 불패의 명인 이서문(李書文)의 관문제자(마지막 제자) 유운초(劉雲樵) 선생 아래에서 수련을 시작해

팔극권과 팔괘장(八卦掌)을 배운다. 유운초 선생에게 사사를 받은 이후에도 여러 차례 중국 본토로 건너가 수련하면서 당랑권(螳螂拳), 형의권(形意拳), 벽괘장(劈卦掌), 진가태극권(陳家太極拳) 등을 습득, 이 무술들을 일본에 본격적으로 전파하기 시작한 일본 무술계의 선구자와 같은 존재가 바로 마쓰다 선생이다.

이 만화의 인기와 함께 일본 전역에 팔극권의 대중화가 시작됐는데, 아키라 유키(結城晶)가 사용하는 팔극권 기술들이 통상적인 명칭이 아닌 만화의 기술명들로 등장한 것은 이 만화가 버파의 제작과정에 미친 영향을 보여주는 단적인 예 중 하나이다.

미쓰다 류지(松田隆智)

유운초(劉雲樵)

팔극권의 역사

전설에 의하면, 팔극권은 중국 하남성 초작(焦作)의 악산사(岳山寺)에서 비롯되었으며 청나라 강희(康熙) 연간(1662~1722)에 이르러 민간으로 유전되었고, 처음에는 하북성 창현 맹촌 일대에 퍼졌다고 한다(고수들이 많은 표국(물품 운송, 호위 등을 맡는 단체)의 무사들도 이곳을 지날 때면 깃발을 내리고 쉬쉬하며 지나간다는 말이 있을 정도로 하북성 창현은 무예로 이름이 높은 지방이다).

또 일설에 의하면 명나라 척계광(戚繼光:1528~1587, 명나라의 유명한 전략가)이 저술한 「기효신서(紀效新書)」에 기재되어 있는 '파자권(巴子拳, 팔극권의 주먹 공격 명칭이기도 하다)'이 팔극권의 원류라고도 한다. 원류 자체의 진위는 확인하기 힘들지만 모든 전설들이 공통적으로 지적하고 있는 것은 바로 하북성 창현 맹촌이라는 지명이다.

맹촌의 오종(吳鐘)이라는 사람이 승려 라(癩)에게 '팔극의 기술(八極之術)'과 창기술을 배운 뒤에 이 일대에 팔극권이 퍼졌다고 하는 것은 거의 기정사실이다(오종은 이후 반청운동과 연루되어 투옥된 적이 있었다는 기록이 있다). 모든 팔극권의 종가는 이 회족(이슬람을 믿는 소수의 중국인들)들의 오가팔극권(吳家八極拳)이며, 오종의 후손들이 대대로 오가팔극권의 장문인으로서 이 무술을 전승해왔다고 한다. 현재 오가팔극권의 장문인은 오련지(吳連枝) 노사(老師)이며 「버파 2」의 개발을 위하여 스즈키 유가 취재를 했던 사람이기도 하다. 여담으로 아키라의 붕격운신쌍호장(崩擊雲身 虎掌)은 바로 이 오련지 노사의 특기라고 한다.

붕격운신쌍호장

팔극권이 세상에 나오기까지: 이서문과 유운초

근대에까지도 비교적 인지도가 낮았으며 형의권가와 대결해 졌다는 초라한 기록만이 전해오던 팔극권이 중국에서 이름을 떨치게 된 것은 장극명(張克明수), 이운표(李雲表), 황사해(黃四海), 오회청(吳會淸), 마봉도(馬鳳圖), 마영도(馬英圖) 등 수많은 실전 명인들을 배출된 이후로, 그 중에서도 단연 독보적인 존재는 불패의 명성을 얻은 "신창(神槍)" 이서문(李書文:1864~1934)이다. 아마 웬만한 게이머들도 이 이름은 들어봤을 것이다(「에어가이츠」에도 등장한다).

이서문은 역시 하북성 창현 출신으로 황사해 아래에서 팔극권을 배운 뒤 대성하여 북경 일대를 돌아다니며 수많은 시합과 실전을 통해 단 한차례도 패배하지 않은 당대의 명인이었다(근대 중국은 놀라울 정도로 많은 명인들을 배출했다. 팔괘장의 동해천과 궁보전, 태극권의 양로선, 형의권의 곽운심과 상운상, 홍가권의 황비홍 등등. 난세는 영웅을 부른다?).

북경의 창술대결 이후 얻은 "신창"의 존칭은 이서문이 죽는 순간까지 그를 따라다녔다(사실 팔극권은 창술을 바탕으로 만들어졌다고 한다. 그렇기 때문에 많은 팔극권의 명인들은 창술의 달인이기도 하다. 지금도 팔극권을 배울 때면 반드시 무기술 중에서 육합대창을 배운다). '강자'라는 이름을 얻은 사람이면 누구라도 찾아가서 시합을 하는 냉정하고 무서운 성격이었으며, 시합에는 어떠한 경우에도 상대를 봐주지 않았다고 한다(후일 유운초 선생이 정자성 아래에서 육합당랑권을 배우게 되었을 때 이를 이서문에게 알리지 않았다고 한다. 팔극권 이외에 다른 것을 배운다는 것에 필시 격노하여 정자성을 죽이려고 찾아갔을 것이다. 사실 정자성은 이서문을 두려워해 한때 몸을 숨긴 적이 있을 정도였다. 그만큼 이서문은 모두에게 두려운 존재였다). 단 일격에 많은 사람들을 죽음에 이르게 했기 때문에 그는 당대 무술계의 공포의 대상이었다. 그러나 그는 스스로를 추켜세우는 등의 건방진 행동을 일삼는 사람들 외에는 아무에게나 시합을 거는 짓 따위는 하지 않았다. 이서문은 나이를 먹을수록 성격이 더욱 포악해져 69세 때 시합 원한으로 인해 상대 무술가의 일가인 사람에게 독살되었다.

이전에는 거의 알려지지 않은 팔극권을 현재와 같은 완성된 모습으로 연구한 것이 바로 이서문이었으며, 초기형태를 전수받은 것이 현재 장춘팔극권(長春八極拳)후의 연구성과를 전수받은 것이 관문제자 유운초(劉雲樵:1909~1984)이다.

유운초는 유수의 부호 아들로 처음에는 장요정(張耀廷) 아래에서 연청권을 배우다가 아버지가 특별히 초빙해온 이서문 아래에서 10년간 수련했다. 20세가 되었을 때 이서문은 유운초를 데리고 산동성을 돌아다니며 수련의 성과를 시험, 이때 유운초는 "산동소패왕(山東小霸王)"이라는 별명을 얻을 정도로 이서문과 더불어 이름을 날리게 된다.

이서문과 헤어져 유운초는 육합당랑권과 팔괘장을 배우기 시작했다. 그 이후 항일전쟁이 시작되자 군에 몸을 던져 '천자제일호(天字第一號)'라는 암호명의 특수공작원이 되었다. 국민당 정부가 대만으로 쫓겨간 이후 유운초도 대만으로 건너가 현재 오가팔극권, 장춘팔극권과 더불어 가장 유명한 무단팔극권을 시작했다. 바로 이 무단(유운초가 세운 무술단체의 이름)의 팔극권이 이서문 직계의 팔극권으로 유운초 사후 현재에는 소욱창(蘇昱彰) 노사가 팔극권을 전승해나가고 있다.

팔극권의 수련

팔극권은 기본기인 금강8식(金剛八式), 기본 투로인 팔극소가(八極小架), 실전 투로인 팔극대가(八極大架), 약속 대련인 팔극대타(八極對打)를 기본으로 배우게 되며, 수련이 깊어지면 실전 기법인 육대개(六大開), 그리고 마지막으로 최고 비전인 팔대초(八大招)와 육주두(六 頭)를 배우게 된다. 참고로 맹호경파산(猛虎硬爬山)은 팔대초 중

제 1번이며 이서문 선생의 장기였다.

전승자와 지역에 따라 다양한 형태를 띄게 되는데 아키라가 사용하는 것은 장법(掌法)의 형태이며, 이서문 계열의 팔극권에서는 주로 주법 형태로 많이 사용한다.

게임 속의 팔극권

사실 팔극권이 가장 처음 게임에 등장한 것은 「버파 1」이 아닌 2D 격투 게임 「파이터즈 히스토리」였지만 별로 주목을 끌지 못해 이 사실을 아는 사람들은 극히 드물다. 게임과 팔극권을 본격적으로 다루려면 역시 버파시리즈를 얘기해야 할 것 같다.

버파에 등장하는 팔극권은 사실 여러 가지로 팔극권의 특징을 잘 표현하고 있긴 하지만 많은 사람들이 지적하고 있는 것처럼 아키라가 재현한 팔극권은 여러 가지로 과장되고 왜곡된 형태를 지니고 있어 충분히 오해의 소지가 있다.

팔극권이 극강의 발경력(發勁의 力) 자랑한다고 해서 무대포 탱크(짠손 견제에 약보정주, 이문정주 탱크)처럼 밀어붙이는 딱딱한 권법은 절대 아니다. 팔극권이라 할지라도 어디까지나 기본적인 무술공방의 형태를 지니고 있다. 다만, 여러 가지 전술적인 특징이 맹렬한 단타의 특성을 드러내고 있다. 「파이터즈 임팩트」의 시로(四郎)의 벽괘장(壁卦掌: 팔극권사들은 대개 벽괘장을 같이 수련한다. 시로가 쓰는 벽괘장은 사실 팔극권쪽에 더 가깝다)이 오히려 버파보다도 팔극권을 그럴듯하게 재현하고 있는데, 이것은 시로의 모션캡처를 담당한 곳이 일본팔극당랑무예관(日本八極螳螂武藝館)이며, 「파이터즈 임팩트」라는 게임이 연속공격 위주의 게임이기 때문이다(팔극당랑권(八極螳螂拳)은 앞서 언급한 소욱창 노사의 권법이다). 반면, 버파는 버파 2에서 오가 팔극권 장문인 오련지 노사의 이름이 엔딩 크레디트 밑줄에 등장할 정도지만, 스즈키 유는 오련지 노사를 취재한 것뿐이지 결코 그의 감수를 받은 것은 아니다.

가장 팔극권 다운 공격방식

또 아키라의 팔극권에서 기본적인 기술 명칭과 동작이 일치하지 않는 것은 이미 알만한 사람들은 다 아는 사실이다. P버튼으로 나가는 기본기 충추를 한번 비교해 보자.

이게 충추라고?

언뜻 보기엔 비슷해 보이지만 실제 사진에서 팔극권사 이영(李英)씨가 잡고 있는 자세가 꽤 높은 편이라서 그렇게 보일 뿐이다. 실상 충추와 가장 비슷한 형태로 게임에 재현된 예라면 「철권 3」의 폴의 붕권(崩拳)이다. 충추는 잽이 아니라 급격히 앞으로 전진해나가며 주먹을 내지르는 파괴적인 기술이다. 이 충추에 팔극권의 모든 것이 담겨있다고 할 정도로 가장 기본적이면서도 가장 중요한 기법으로 금강팔식 중 첫 번째이다. 과거의 수련자들은 충추만 3년을 수련했다고 한다.

상보정주와 이문정주를 보자.

사실 아키라의 상보정주는 실제로는 외문정주이다. 게다가 이문정주와 상보정주, 내문정주는 실제로는 모두 같은 기술이다. 외문(外門)은 몸의 측면방향(흔히 등쪽이라고 부르는)을 일컫는 용어이며, 내문(內門)은 몸의 정면(흔히 가슴 쪽이라고 부르는)을 일컫는 용어이다.

폴의 붕권: 이것이 충추다

이 경우엔 버파에서 여러 가지 주격들의 명칭을 틀리게 사용한 예로, 사진을 보면 알겠지만 외문정주와 이문정주의 형태가 같은데 이것은 옳지 않다. 외문정주라 함은 팔꿈치를 가슴 앞쪽에서 회전시키듯 내뻗는 팔꿈치 공격을 말하고, 이문정주(혹은 내문정주)는 반대로 허리에서 곧바로 위쪽으로 내지르듯이 뻗는 팔꿈치 공격을 말한다.

이번에는 아키라의 기술 첩산고를 살펴보자.

대충 모양새는 비슷하게 재현한 것 같지만 용법에 문제가 있다. 굳이 이런 식으로 사용하려면 불가능한 것은 아니지만 아래의 사진들을 통해 팔극권에서 주로 사용하는 접근전 기술 첩산고와 아키라의 염 박치기 첩산고와 비교해보자. 아키라의 첩산고는 첩산고라기 보다는 오히려 요자천림에 가깝다(아키라가 사용하는 첩산고와 요자천림은 모습만 틀리지 용법은 같다. 기술의 명칭은 용법에 따라 정해지는 것이며 중대한 차이가 있는 것이 아닌 이상 모습에 따라 달라지는 경우는 별로 없다). 요자천림에서 쌍당장(호박자, 쌍장타라고도 한다)으로 이어지는 공격이 바로 오련지 노사의 특기 중 하나이다.

붕격운신쌍호장의 제 1격 붕권(崩拳)도 명칭이 틀린 것 중 하나이다. 팔극권의 붕권은 구수로 올려치는 기법이다(형의권의 붕권, 철권의 폴의 붕권과는 다르다). 사실 아키라의 붕권은 많은 사람들이 타개(打開)라는 정식명칭을 이미 알고 있다. 그래서인지 오히려 붕권보다는 사람들이 타개라고 많이 부른다. 타개(打開) 혹은 분장(分掌)이라고도 한다. 파이터즈 임팩트의 경우에는 쌍탱장이라고 부른다. 버파의 아키라가 사용하는 타개가 일반적인 용법이고, 파이터즈 임팩트에서 시로가 잡기로

아키라의 이문정주

아키라의 외문정주

아키라의 상보정주. 이것이 실제의 외문정주이다. 팔꿈치의 공격형태에 주목

상보정주

준비

이게 붕권이라고?

이런 것이 붕권이다

팔극대가(八極大架)의 좌우분장(左右分掌)

이것이 패왕서강

도산붕추

의

고

대절강과 비교해보자

마무리 붕추

엽박치기!

이것이 철산고

이것은 철산고 응용법

사용하는 타개가 그 응용형 중의 하나이다.

그러나 버파에서 비교적 충실하게 재현해낸 기술도 없지는 않다. 팔극권의 특징인 고법(전신공격)이라든지, 몇 가지 잡기 등은 근접전에 강한 팔극권의 맹렬한 모습을 보여주고 있다. 아키라의 도산붕추는 장춘(長春)의 육대개(六大開)에서 전해지는 패왕서강(霸王庶江)이며, 배후잡기 대절강(大浙江)은 이름만 다를 뿐이지 이의 응용형이다.

사실 중국의 무술은 잡기와 타격기와 반격기, 상단과 하단공격, 그리고 각법(脚法: 발차기)과 수법(手法: 주먹공격)이 따로 나뉘어져 있지 않아 게임으로 재현하기 매우 어려운 편이다. 즉 모든 공격과 모든 동작이 다 나름대로의 의미와 사용법이 있다. 팔극권은 특히 그런 면에서 힘든 편이다.

팔극권의 기본적인 공격 방식은 애, 방, 의, 고의 구결에 따라 진행되는데, 해석하면 접근 측면으로 밀착 자세를 흩어놓음 육탄공격 이런 뜻이 된다. 팔극권은 이런 식의 접근전이 주가 되므로 팔극권을 보기 위해서는 아키라의 타격기술보다는 잡기기술을 봐야 한다. 대전붕추를 예로 들어보자.

대전붕추는 이서문이 말년에 개발한 기술로 팔극권의 대전사(大纏絲)와 붕권(崩拳) 두 기술을 혼합한 공격이다. 대전사는 상대의 팔을 휘감듯이 하여 자세를 흩뜨리는 공격이며, 붕추는 구수(鈎手: 갈고리 모양의 주먹 공격. 리온의 손이 구수다)로 올려치는 기법이다. 상대의 주먹공격이 들어오면 이것을 흘리고 잡아 챈 뒤에 상대의 품으로 파고들어 상대를 흔들어 놓고 사타구니 부분을 붕추로 올려친다. 과연 이런 공격이 흘리기인가, 반격기인가, 잡기인가, 타격기인가?

중국 권법에서 발차기는 주된 공격 기술이라기 보다는 대개 결정타를 위한 보조적인 공격일 뿐이다. 팔극권의 발차기 중 연환퇴(連環腿) 같은 것은 극히 드물며 대개 낮은 발차기로 진각(進脚)을 대신하는 정도로 사용된다.

이 기법이 대전사(大纏絲)

애, 방

낮은 발차기로 상대의 하단을 걷어차는 동시에 상대가 물러서면 그 발을 회수하지 않고 그대로 내짚으며 몸통에 팔꿈치를 질러 넣는 식이다. 이런 식으로 하단공격과 상단공격이 동시에 병행된다.

아키라의 팔극권의 매력 중 하나는 바로 엄청난 파괴력의 쾌감이다. 일순간에 80의 대미지를 날리는 카운터 철산고의 위력은 팔극권의 발경이 얼마나 강한지를 잘 보여주고 있다.

팔극권은 그 힘을 내기 위하여 세 가지 기법을 사용하는데 순서대로 침추경(沈墜勁), 전사경(纏絲勁), 십자경(十字勁)이다. 자세를 급격하게 낮춤으로써 얻는 힘이 침추경, 다리 허리 상체의 순서로 빠른 회전을 하면서 얻는 힘이 전사경, 그리고 주먹을 내지를 때 반대편 팔을 내뻗는 팔 못지 않게 재빨리 뒤로 빼면서 추가로 얻는 힘이 십자경이다. 이문정주를 보면 재빠르게 앞으로 크게 전진하면서 몸을 낮추는 부분이 침추경, 발을 짚은 뒤 급격하게 마보(馬步: 흔히 기마자세라고도 한다)로 전환하는 보법(이런 보법을 츰보(闖步)라고 한다. '闖'자는 요즘 '틈'으로 발음되지만, 옛날에는 '츰' 또는

'침'으로 발음되었다)이 전사경, 그리고 팔꿈치를 지를 때 반대편 팔을 뒤로 빠른 속도로 빼는 것이 바로 십자경이다.

팔극권의 또 다른 비밀은 바로 '사신법(捨身法)'인데 그대로 풀이하자면 '몸을 버린다'라는 말이 된다. 사신법은 상대의 공격이 들어오면 방어를 하지 않고 더 빠른 공격으로 즉시 카운터를 날리는 방법으로 이서문이 즐겨 쓰던 기법이었다.

발경법에는 명경(明勁)과 암경(暗勁)이 있는데, 명경은 거리에 맞춰 공격을 하는 것이고, 암경은 거리에 상관없이 짧은 거리에서도 순간적인 폭발력을 내는 방법이다. 이러한 암경(暗勁)의 파괴력에다가 사신법을 사용하여 중요한 급소에 그대로 카운터공격을 가하는 것이 바로 일격필살(一擊必殺)의 비법이다(흔히 영화나 만화 등에서는 '먼저 공격하라' 면서 한 대 맞은 뒤에 '이번에는 내가 친다' 면서 공격을 하는데, 실제로 혼신의 일격을 한 대 맞아도 멀쩡한 사람이 어디 있을까?). 이런 식의 파괴력을 재현해보고 싶다면 라우의 선풍아(旋風牙)를 앉아서 피하고 머리 위로 지나가는 순간 철산고나 맹호경파산을 먹여보자(대미지 70 이상은 꼬박 꼬박 나온다).

버파 3가 나온 이후 가장 흥미있는 기술 중 하나가 바로 아키라의 수라패왕고화산(修羅覇王 華山)이다. 그 형태가 팔극대가(八極大架)의 활타정주와 매우 흡사해, 활타정주에서 팔을 크게 회전시키는 부분을 활타차(豁打車)라고 하는데 용창식(龍槍式)은 이 부분을 낮은 차기로 변형시킨 느낌이 든다.

그 외에 백호쌍장타도 충실하게 재현된 기술 중 하나로 쌍당장(이라고도 한다. 사실 호박자(虎撲子)라는 형의문(形意門)의 이름으로 더욱 유명한데 형의권(形意拳)의 명인 곽운심(郭雲深)이 감옥에 있을 때 수갑으로 손이 자유롭지 못했기 때문에 이 호박자를 집중적으로 연마했다는 일화는 아주 유명하다. 태극권의 쌍안, 심의육합권(心意六合拳)의 쌍파와도 비슷한 기법이다.

버파에서 팔극권을 다룬 이후로는 정말로 하나의 붐이라 할 정도로 많은 게임에서 비슷한 양식의 아류권들을 선보이고 있다. 그만큼 팔극권의 인기는 대단하며 사람들의 취향에 크게 부합했던 것 같다.

아키라의 백호쌍장타

팔극권의 겹두쌍당장

태극권의 쌍안

심의육합권의 쌍파

붕권(崩拳)

부옥(富獄)

호신주(虎身)

대전붕주

질보붕주

버파와 함께 3D 대전격투의 최고봉을 달리는 철권 시리즈는 전통권을 선보이기보다는 화려하고 과장된 아류권들과 이종 격투기가 더욱 돋보이는 편이지만, 일부 캐릭터들을 통하여 팔극권의 모습을 조금이나마 표현하려고 했던 것을 보면 팔극권의 인기를 실감할 수 있다. 그 밖에 2D게임에서도 팔극권의 인기를 염두해 두고 있는 것 같다.

대동류합기유술 (大東流合氣柔術)

많은 사람들이 일본의 대표적 무술을 꼽으라고 하면 가라데(空手道), 검도(劍道)와 유도(柔道)를 생각한다. 그러나 정작 일본 역사상 가장 중요한 무술 중 하나이며, 일본 아이키도(合氣道)와 한국 합기도(合氣道)의 원류인 대동류합기유술(大東流合氣柔術)에 대해서 알고 있는 게이머는 그리 많지 않다.

사실 대동류합기유술이 게임에 등장한 것은 비교적 최근의 일이다. 보다 직선적인 유도와는 달리 대동류는 원형의 몸 다루기가 주가 되기 때문에 2D 게임으로 재현하기엔 아무래도 무리가 있거나 매력이 부족하다는 추측을 할 수 있다. 아무래도 업어치기, 지옥차 등의 유도 기술은(각각 류와 켄의 던지기) 재현된 예가 많았지만 사방(四方)던지기 등의 기술들은 2D로 재현된 예가 없던 것으로 기억한다. 역시 3D 대전격투게임이 개발된 이후에 파이터즈 임팩트의 카에데, 버파의 우메노코지 아오이 등이 동시에 나왔다는 것을 보면 더욱 확실해질 것이다.

대동류합기유술의 역사

유술(柔術)은 일본의 무사들이 칼이 없는 경우에 자신을 보호하기 위하여 연마했던 무술이다. 여러 유파의 유술 중에서도 가장 유명한 것 중 하나가 대동류로, 대동류가 언제 어디서부터 어떻게 전파되었는지 아직도 확실하지 않다. 다만, 몇 가지 문헌들과 전래되는 말로 추측을 해볼 수는 있다.

대동류합기유술은 대략 1020년경 일본에서 창시되었으며 그 창시자는 시라기 사부로 미나모토 요시미츠(新羅三郎原義光)라고 한다(여기서 맨 앞에 붙어있는 '新羅'가 한국어 '신라'인지 일본어 '시라기'인지 제대로 밝혀지지 않았기 때문에 원류 논쟁의 씨앗이 된다). 이 시기의 명칭은 원의류유술(原義流柔術)이라고 한다. 일본은 16세기에 접어들면서 전국시대를 맞이하게 된다. 이때 가장 유력했던 세명의 군벌이 바로 오다 노부나가, 우에스기 겐신, 다케다 신겐이다. 이 다케다(武田) 가문이 바로 미나모토(原義) 가문의 후손이다. 오다 노부나가와 도쿠가와 이에야스의 공격으로 다케다 가문은 그 영지를 잃고 결국에는 아이즈번(會津藩)에 정착하게 되었는데, 이 아이즈번에는 다케다 가문 외에 이미 사이고(西鄕) 가문이 자신의 무술로써 명성을 얻고 있었다. 대동류가 본격적으로 세상에 나와 명성을 떨친 것은 메이지(明治) 시대로 이 때 전설적인 명인 다케다 소오가쿠(武田 角)가 등장한다.

일본 정부는 사쓰마(薩摩)와 죠오슈(長州) 문벌에게 장악되었고 여기에 아이즈번은 반발, 그 때문에 일어난 술진(戌辰)전쟁에서 사이고 일족 21명은 모두 자결한다. 일족의 장로 사이고 다노모(西鄕賴母)는 하코다테로 달아났다가 붙잡혀 메이지 38년 죽는데, 이 사이고 다노모에게 사사를 받아 대동류유술(大東流柔術)을 배운 것이 바로 다케다 소오가쿠이다. 원의류에서 다케다류로 발전한 뒤 어떠한 연유로 사이고 가문의 다노모가 그것을 대동류 유술이라는 이름으로 배웠는지는 알 수 없지만 이것을 궁극의 형태로 완성시킨 것이 다케다 소오가쿠라는 것만은 확실하다.

사이고 다노모에게는 두명의 제자가 있었다. 한 명은 다케다 소오가쿠이며 다른 한 명은 양자인 사이고 시로(西鄕四郎)이다. 이 사이고 시로는 강도관(유도의 총본산)의 창립자 가노 지고로(加納治五郎)와 함께 초기 유도의 최강자였다(참고로 사이고 시로는 일본의 소설 '스가타 산시로 - 姿三四郎'의 모델이다. 세가의 새턴의 CF에 나오는 '세가타 산시로 - せがた三四朗'는 바로 이 스가타 산시로의 패러디이다).

한국 무술과 대동류합기유술의 원류논쟁

대동류합기유술은 아직도 많은 부분이 베일에 쌓여 있다. 그것은 다케다 소오가쿠가 각 지방을 돌아다니며 간단한 연무나 교육만 했을 뿐, 정식으로 제자를 받아 그 비전을 전수한 적이 거의 없기 때문이다. 현대까지도 대동류의 역사는 많은 부분이 알려지지 않았으며, 그것은 한국 합기도와 일본의 대동류, 그리고 아이키도 사이의 상호관계에 많은 분쟁의 씨앗이 되었다.

1915년 다케다 소오가쿠를 처음 만나 그의 대동류에 반한 후, 1943년 다케다가 죽는 순간까지 대동류 합기유술을 배운 몇 안돼는 제자 중 가장 뛰어났던 사람이 바로 우에시바 모리헤이로 이 사람이 바로 현대 일본 아이키도의 창시자이다. 전해지는 말에 의하면 이 무렵, 다케다가 길거리에서 데리고 와 집에서 키운 아이가 바로 한국인으로 최초로 합기유술을 접하게 된 최용술 선생이라고 한다. 다케다 소오가쿠, 우에시바 모리헤이, 최용술 세분 모두 돌아가신 지 오래인 만큼 정확하게 무엇이 어떻게 된 것인지 아무도 모른다. 일설에 의하면 소오가쿠가 "이 무술은 너희의 무술이다"라면서 최용술에게 대동류를 직접 가르쳤다고 한다. 그러나 소오가쿠의 성격과 여러 가지 주변상황들을 볼 때에 이것은 큰 신빙성을 얻기 힘들고, 대충 상황을 재구성 해보자면 다케다를 따라다니면서 그가 종종 지역의 유지들을 모아놓고 가졌던 대동류 교습에서 틈틈이 대동류를 익힌 것이 가장 신빙성이 높지 않을까 생각된다. 물론 눈으로 보고 배우는 정도치고는 놀라울 정도로 진전을 보인 것이겠지만 비기를 직접 전수받은 우에시바와 같은 제자들에 비해서는 한계가 있었을 것이라고 추정된다.

최용술 선생이 해방된 한국으로 돌아온 이후 그의 제자 중 한 명이었던 지한재(이소룡의 「사망유희」에 출연한 합기도인)가 '합기도'란 명칭을 사용하면서 최용술 선생을 도주로 앉히고 대한기도회를 발족시켰다. 또 제자 중 김정윤은 최용술 선생의 기술을 그대로 가지고 와서 한풀(큰 기운 - 즉 合氣)이라는 단체를 발족시켰다.

이와 같이 현재 한국의 합기도는 여러 갈래로 나뉘어 서로가 원조를 주장하고 있는 상태이다. 그러나 대동류가 정식으로 한국에 전파된 경우는 없으며 합기도는 한국의 전통 무술이 아니다.

게임 속의 대동류합기유술의

버파 3의 우메노코지 아오이(梅小路 葵)를 보면 정말 놀랍다. 저렇게 작은 소녀가 200kg나 넘는 타카아라시를 붕붕 집어던지다니. 그러나 이런 식의 움직임은 마술도 신기도 아닌 수련을 통해 얻는 지극히 합리적인 몸 다루기라고 정전대동류합기무술(正傳大東流合氣武術)의 사가와 고오기(佐川幸義) 종범은 말하고 있다. 그것은 합기(合氣)라는 독특한 방식의 힘의 운용을 통해 얻어지는 것이다.

사가와 고오기 선생

일본의 무술가이자 국내에도 번역되어 출판된 「발경의 과학」과 「합기도의 과학」의 저자 요시마루 게이세쓰(吉丸慶雪) 선생은 대동류의 비법을 중국의 발경과 같은 종류의 힘으로 파악하고 있다. 즉 발경에 사용되는 침추경, 전사경 등의 기법은 신체의 각 부위의 힘을 내뻗는 팔에 전달하고 증폭하는 효과를 한다는 것으로, 대동류의 경우 이 힘의 전달을 상대를 타격하는 데에 사용하는 것이 아니라 상대의 힘을 그대로 빼버리는 데에 사용한다는 것이다. 사람의 힘은 생각보다도 단순하다. 아래 사진처럼 조금만 중심이 어긋나면 힘을 낼 수 없게 된다.

이 팔의 길이가 인간의 힘의 범위

조금만 더 당기면 중심은 무너진다

팔꿈치가 몸에 붙으면 힘을 낼 수 없다

물리학적으로 인간의 힘을 빼버리고(脫力) 중심을 흩뜨리는 방법은 많다. 바로 이렇게 상대의 힘을 빼버리는 것을 합기(合氣)라고 한다. 유도의 경우 빠른 이동과 각종의 수법, 발걸기, 또 완력을 사용하여 상대의 이동을 한순간 멈추게 한 뒤 중심을 빼앗는다. 유도의 경우에는 합기가 단순한 "흩뜨리기" 이상으로 상대의 힘을 근본적으로 무효화하는 방향으로는 발전하지 못하였다(아무리 기술적이라 하더라도 자신보다 체급이 크고 완력이 센 사람을 완전히 제압하긴 힘들다).

대동류의 합기술은 이름 그대로 합기를 극의의 상태까지 걸게 하는

무예이다. 카게가 사용하는 업어치기 기술 '太刀'의 경우 실제로 타카아라시를 업어치려 한다면 깔리게 될 뿐이다. 타카에 비해 카게의 키가 월등히 작고 순간적인 힘을 가할지라도 타카와 같은 엄청난 무게를 끌어올릴 수 있는 완력을 기대할 수는 없다.

카게의 업어치기. 이걸로 타카를 업어치려다간 평생 자식 못 낳는다

그러나 아오이의 반월파(半月巴)라면 타카도 간단히 쓰러뜨릴 수 있다. 앞서 말한 대로 타카같은 덩치라 할지라도 그 팔을 한계범위에서 조금만 더 앞으로 끌어내면 중심을 흔들고 잡아당길 수 있다. 그러나 상대를 쉽게 끌어당길 수는 있어도 업어치기를 하려면 상대의 몸 전체를 자신의 허리 위에 올려놓은 뒤, 급격한 힘으로 아래로 팔을 당겨야지만 넘어간다. 그러나 이런 힘은 부족할 수 있다. 하지만 반월파의 경우 팔을 끌어당긴 이후에 슬라이딩하듯 다리를 걷어차는 기술이다. 중심은 흩뜨려졌는데 상반신은 앞쪽으로 당겨지고 하반신은 뒤로 밀린다고 생각해보자. 그대로 넘어질 것이다. 이런 동작에는 업어치기처럼 완력이 들어갈 필요가 전혀 없다. 유도가 상대를 흩뜨린 뒤 완력을 통해 쉽게 넘어뜨린다면, 대동류는 상대의 힘을 가장 쉽게 흩뜨릴 수 있는 방향으로 자신이 자유자재로 이동하면서 기술을 거는 것이다. 대동류의 진정한 특색은 관절기도, 근접 던지기도 아닌 이런 몸 다루기를 통한 합기인 것이다.

반월파

팔은 당기고 다리는 밀고...

합기를 제대로 걸기 위해서는 상대가 어떠한 상태에 빠져야 힘을 발휘할 수 없는지를 알아야 된다. 힘을 빼기 위해 대동류에서 주로 사용하는 방법들은,

①상대의 몸을 띄우기
②상대의 팔꿈치를 위로 젖히기
③상대의 관절을 꺾기
④상대의 허리를 젖히거나 굽히게 하기
⑤상대의 팔을 끌어당기거나 팔꿈치를 접게 하기

등이 있다. 즉 관절꺾기나 상대의 힘을 이용하는 기법은 이처럼 상대의 힘을 완전히 빼기 위한 수단에 불과한 것이지 이 자체가 목적은 아니다. 이런 점에서 한국의 합기도나 유도는 대동류에 비해 비교적 단순하다. 흔히 합기도 하면 떠올리는 것이 관절기로 상대를 집어던지는 것이다. 하지만 관절기를 통해 상대의 힘을 뺀 뒤에 제압하는 것이지 처음부터 관절기를 노린다거나 한다면 오히려 상대가 완력이 강하거나 덩치가 큰 경우에는 통하지 않는 경우가 많다.

아무리 합기를 순간적으로 걸어도 상대가 목석이 아닌 이상 버티고 저항할 수 있다. 바로 이것을 무효화하기 위하여 대동류는 몸 다루기를 사용하는 것이다. 아오이의 반격기나 잡기 중에서 상대를 질질 끌고 다니는 것들은 멋을 위한 것이 아니라, 상대의 저항을 무마하기 위한 동작들이다. 철권 3의 카자마 진의 잡기 기술들에도 이러한 것들이 많이 있다. 이러한 몸 다루기의 극명한 예를 보여주는 것이 아오이의 잡기 '낙엽 떨구기(木の葉落とし)'이다.

대동류 1조항. 띄우기수

팔꿈치 띄우기

대동류 1조항 팔 누르기

대동류 1조항. 업신 떨어뜨리기. 상대의 허리를 젖힌다

낙엽 떨구기는 처음에 상대의 오른손을 잡은 뒤 측면으로 이동한다. 상대는 팔이 뒤로 꺾인 상태가 되는데 이때 몸을 급작스럽게 앞으로 숙여 팔꺾기에 저항하려고 시도한다. 상대가 몸을 앞으로 굽히면 버티지 말고 잡은 팔을 그대로 아래로 내려주며 상대의 힘을 무효화시킨 뒤 내려준 팔을 그대로 회전시키듯 들어올리면서 뒤로 쓰러뜨린다. 이때 상대는 팔 꺾기에 저항하기 위해서 몸을 앞으로 당겼다가 합기에 걸렸기 때문에 저항하지 못하고 뒤로 쓰러지게 된다. 이 동작을 하기 위해서 아오이가 움직인 회수는 무려 3번이다(팔 꺾으며 측면이동, 팔을 내려주며 다시 이동, 사방던지기를 걸면서 다시 이동).

하단 잡기인 '손 떨어뜨려 넘어뜨리기(手極め倒身)'의 경우에는 이런 몸 다루기가 훨씬 뚜렷하게 나타난다. 낮은 자세의 상대의 한 팔을 위로 크게 잡아당기면 상대는 어깨와 팔꿈치가 몽땅 위로 떠서 아주 불안정한 상태에 놓이게 되어 힘을 전혀 내지 못한다. 이때 팔 누르기를 시도한 뒤 앞으로 이동하여 그 팔을 그대로 끌어당긴다. 상대는 이미 팔 누르기 때문에 몸이 앞으로 숙여진 상태인 만큼 팔 당기기에 저항하지 못한다. 그런 자세에서라면 타카도 앞으로 넘어지게 된다.

몸을 앞으로 이동

몸을 앞으로 이동

당긴다

아오이의 '합기 던지기(合氣投げ)' 역시 합기를 거는 방식의 좋은 예이다. 상대의 팔을 두 손으로 잡고 한 손으로는 손목을, 다른 손으로는 겨드랑이부분부터 들어올려 상대의 어깨를 띄워버린다. 이때 상대는 일순간 몸이 위로 뜨게 되고, 몸이 뜨게 되면서 저항력이 분쇄되어 상대의 몸이 도로 내려올 때의 힘을 마음대로 사용할 수 있게 된다. 이 부분이 합기가 걸리는 부분이다. 이 힘을 이용하여 몸을 회전하면서 상대를 집어던지는 것이다.

본래 대동류합기유술은 넓은 공간보다는 실내의 좁은 공간, 그리고 앉아있을 때 공격을 당하는 것과 같은 불리한 상태에서 상대를 제압하기 위해 고안된 기술들이 많다. 그렇기 때문에 앉아있는 상태에서 사용하는 기술도 상당히 많다.

대동류의 '앉은 자세에서 사방던지기'는 이런 대동류의 특징을 잘 보여준다. 상대가 팔을 잡아 끌 때 순간적으로 팔을 피게 되면 상대는 자신이 끌어당긴 힘에 의하여 중심을 잃게 된다. 이때 합기가 걸리게 되는 것이다. 이때 잽싸게 손을 바꾸어 거머쥐면서 관절을 꺾은 뒤에 뒤로 당기면 상대는 깨끗하게 옆으로 쓰러지는데 이것은 요리상과 요리상 사이에서 공격을 당할 때의 경우를 가상으로 한 것이다.

좁은 공간에서의 기술들인 만큼 대동류합기유술의 극의를 깨닫는 자는 몸의 어느 부위가 잡힌다 할지라도 합기를 걸 수 있게 된다. 이것은 손을 쓰지 않고도 상대가 자신을 잡으면 합기를 걸 수 있다는 뜻이다. 다케다 소오가쿠의 주특기가 바로 이런 합기술로 상대가 다케다의 어깨나 멱살을 쥐기만 하면 다케다는 손 한번 깜짝 안하고도 어느새 상대방은 옆으로 나가 떨어진다. 이런 합기술이 세인들의 눈에는 "초능력" 내지는 "마술"로 보일 수밖에 없던 것은 오히려 이해할만하다.

팔 띄우기

합기

사가와 고오기(佐川幸義) 선생의 합기 던지기

합기

대동류합기유술은 어디까지나 방어적이고 평화로운 제압을 위한 기술이다. 애초부터 타격을 통해 상대에게 고통을 주어 쓰러뜨리는 것과, 상대를 다치지 않고 넘어뜨린 뒤에

멱살을 잡히면 합기를 걸고

반대편으로 내던진다

그래도 저항을 하면 결정타를 날리는 것과는 큰 차이가 있다. 한국의 사정상 대동류를 접할 수 있는 사람은 드물겠지만 정통 아이키도를 접할 수는 있다. 한 대만 잘못 때려도 영창신세를 질 수 있는 현대사회에서 합기계열의 기술이 그나마 가장 실용적일 수도 있다는 생각이 든다. 다케다 소오가쿠의 득의기(得意技: 깨달음을 얻게 된 기술) 손목치기의 일화를 소개하면서 이만 마치겠다.

다케다 소오가쿠는 우리가 상상하기 힘들 정도의 검술의 명인이기도 하다(대동류합기유술에서는 여러 가지로 검술의 이치가 활용되고 있다). 다케다가 사가와가(佐川家)에 머물고 있을 때(이 때 사가와 고오기는 다케다로부터 대동류를 전수 받았다), 어느 날 벌어진 행사에서 사사키 료오기치라는 검술가가 오노파 일도류 손목 당기기로 상대를 제압하여 시합에서 우승을 했다.

시합 후 사가와가의 도장에서 다케다 사사키에게 "오노파 일도류는 훌륭하지만 위험하니 자제하시오"라고 말했다. 이때 사사키는 "저의 손목 당기기는 좀처럼 실패한 적이 없습니다"라고 대답했다. 다케다는 사사키에게 손에 악(손목 보호구)을 끼게 하고 죽도로 대련에 들어갔다. 다케다 소오가쿠의 장기는 한 손치기였는데, 움직임에 맞춰 사사키가 손목 당기기를 시도하자 소오가쿠는 죽도를 왼손으로 바꾸어 쥐고 몸을 좌측면으로 이동한 후에 사사키의 오른손목 안쪽을 내려 쳤다. 놀란 사사키가 "지금의 일격은 아픈 곳이니 다음에는 아프지 않은 곳을..."하고 말하는 순간 다케다는 다시 죽도를 오른손으로 쥔 뒤에 반대로 몸을 이동하여 이번에는 왼 손목의 안쪽을 내려쳤다. 극히 짧은 순간에 좌우로 이동하는 몸다루기가 바로 대동류의 특색이다. GC

오노파 일도류 손목 당기기(좌측)

다케다 소오가쿠의 득의기(좌측)

WE LOVE FIGURE PART2

피규어란 이름은 이미 일반인에게도 그다지 생소한 것이 아니다. 지난 호의 'WE LOVE FIGURE' 코너의 칼럼을 주의 깊게 읽어 본 독자라면 피규어가 어느 정도까지 발전하였는지, 또 어느 정도의 상업성과 매니어성을 가지고 있는지 잘 알고 있을 것이다. 이번 호에는 피규어라는 것에서 상당한 비중과 오랜 역사를 가지고 있는 액션 피규어와 키트에 대해 이야기 해 보려한다.

키트의 세계

챔프 지난 호를 읽어본 독자라면 피규어에 대해 이미 상당한 관심을 가지게 되었을 것이다. 슬슬 자신만의 피규어를 제작해 보고 싶은 독자도 상당 수 있을 것으로 본다. 그러나 창작 피규어의 세계는 정말 멀고도 험하다. 하지만 이러한 독자들을 위해서 '키트'라는 것이 있다. 키트라는 것은 간단히 설명하면 완성품 피규어를 분해해 놓은 그것을 채색까지 완벽하게 해 완성 시키는 것이다. 물론 자신만의 창작 피규어는 아니지만 얼마나 정성을 들여 가공하고 채색하느냐에 따라 엉성한 창작 피규어 보다 더 훌륭한 작품이 나올 수도 있는 것이다. 우리들이 어렸을 때 만들던 '프라모델'도 키트의 일종이다. 물론 키트를 사용하여 피규어를 제작하는 것도 간단한 일이 아니고 숙련자와 비숙련자 사이의 차이는 엄청나다. 매장에서 판매하고 있는 키트를 구입하여 그저 붙이기만 하면 되는 것이 아니다. 사포를 사용해서 수없이 다듬는 작업, 접합 부분의 깔끔한 손질, 에나멜을 사용한 채색 등 하나의 피규어를 완성하는 데도 엄청난 정성과 숙련도가 요구된다(비록 키트라고 해도 말이다). 하지만 키트는 이미 자신만의 창작 피규어를 만들어내는 '파워 유저'와 처음으로 시도하는 '라이트 유저'의 사이를 잇는 가교의 역할을 훌륭하게 해내고 있다. 또한 피규어 산업의 상업성을 존재하게 하는 핵심 아이템이 바로 이 키트이다. 자 지금이라도 늦지 않았다. 키트를 사용하여 자신만의 피규어를 만들어 보자.

기동전함 나데시코 미스멀 · 유리카

이게

요렇게 바뀌었습니다

더더욱 아름다운 뒷모습

시선집중

액션 피규어란

액션 피규어란 이름이 낯선 독자도 많을 것이다. 하지만 독자들이 알고 있는 일반 피규어에 비해 훨씬 친근한 것이 액션 피규어이다. 간단히 설명하자면 움직이는 피규어를 보통 액션 피규어라고 한다. 이 액션 피규어는 우리들이 어렸을 때부터 종종 만들어온 로봇 프라모델과 가장 가까운 것이다. 일반적인 고정형의 피규어에 비해 자유로운 움직임. 즉 피규어를 움직여 원하는 포즈를 만들거나 변신 등,이 가능한 것이다. 인간형 피규어의 경우는 관절 부분을 움직이게 하기 위해 다소간의 형태 변형이 필요하다. 즉 일반형의 매끈하고 사실적인 무릎, 팔꿈치 같은 것을 포기해야 하고 관절 부분에는 부득이 하게 베어링과 기타 부품을 넣어서 움직임이 가능하게 해야한다. 물론 고정형에 비해 미관상 좋지는 않지만 자신의 피규어를 원하는 모습으로 움직일 수 있다는 것이 피규어 매니어에게는 더할 수 없는 매력이다. 또 액션 피규어는 건프라 같은 로봇 피규어에는 빠질 수 없는 것이다. 로봇 자체의 형태가 원래 관절 부위를 노출시킨 경우가 많기 때문에 굳이 고정형으로 만들 이유가 없는 것이다. 또 한때 붐을 이루었던 변신 로봇 시리즈의 피규어를 제작하는데 고정형으로 제작하면 피규어의 상품가치가 엄청나게 떨어지게 된다(변신이 안되는 변신 로봇이라.. 상상해 보라). 피규어를 이용한 디오라마 세트를 제작 할 때도 이러한 액션 피규어는 고정형에 비해, 훨씬 자유도가 높다. 그러나 액션 피규어는 고정형에 비해 제작 과정과 비용, 시간이 훨씬 많이 소모되는 단점이 있다. 고정형은 채색의 테크닉이 제작시 어려움의 대부분인데 비해, 액션 피규어는 채색의 전 단계가 오히려 더욱 어렵다. 자유로운 움직임을 위한 관절 부위의 설계와 안정성을 위해서는 웬만한 전문가가 아니면 시도하기 조차 어려운 것이 액션 피규어이다. 하지만 잘 만든 액션 피규어의 가치는 고정형의 그것을 훨씬 초과한다. 잘 만든 액션 피규어 하나, 열 피규어 안 부럽다?

이제 액션 피규어에 대해 대충 감을 잡았으리라 생각한다. 책상위에 가져다 놓고 움직여 보고 싶지 않은가? 그러한 독자들을 위해 액션 피규어의 자료 사진들을 몇 장 실어보겠다. 감상하며 피규어의 세계로 다시 한번 들어가 보자. 역시 피규어의 꽃은 액션 피규어라는 사실도 명심하면서 말이다.

전뇌전기 버철온 버철 로이드 . 테무진

전뇌전기 버철온 버철 로이드 . 바이퍼2

초시공요새 마크로스 SUPER VALKYRIE VF-1S

초시공요새 마크로스 SUPER GERWALK VF-1J

신세기 에반게리온 영호기

소개된 멋진 액션 피규어는 anime club에서 만나실 수 있습니다.

나름대로의 피규어 學

피규어 수집가에게는 블리스타 팩에 들어가 있는 상태를 좋아하는 사람과 끄집어내어 가지고 노는 걸 좋아하는 사람, 이렇게 2부류로 나눌 수가 있다. 전자 쪽의 사람은 가게에 가서 구경하는 것을 좋아하며, 가지고 노는 것에는 그다지 흥미를 느끼지 못한다. 또한 초합금 같은 것은 발포 스티로폴 상자에서 살며시 끄집어내어, 여유를 즐기며 관찰하고, 또 살며시 상자에 집어넣는 것이 이쪽 매니어가 즐기는 방법이다. 그리고 요즘은 블리스타 팩의 상태로 벽에 장식하는 것이 유행인 듯 인테리어 장식으로도 한 몫하고 있는 게 피규어다.

대형 피규어 제작시는 밸런스가 중요

1/1 아야나미 레이나 애니메 캐릭터의 피규어를 그 상태 그대로 대형으로 만들면 밸런스가 엉망이 되어 버린다. 애니메이션의 캐릭터는 대개 7등신에서 8등신으로 설정되어 있지만, 잘 보면 머리카락의 볼륨을 포함해서 8등신인 경우가 많다. 그건 얼굴이 작은 데다가 머리카락의 볼륨을 포함해 8등신이 되는 것이다. 이것은 캐릭터를 전부 까맣게 칠해서 그림자가 된 상태에서 몇 등신이라는 것을 결정해야만 하는 애니메이션의 제약에 따라 나눈 것이다. 그래서 애니메 캐릭터나, 도키메키 같은 게임 캐릭터를 그 상태로 커다랗게 만들면 얼굴이 이상하리만큼 작게되는 반면 머리는 균형을 깰 정도로 커다랗게 되어버린다. 그래서 1/2스케일 이상으로 피규어를 만들 때에는, 얼굴을 설정자료보다 크게 하고, 머리카락의 볼륨을 조금 작게해야한다. 또 해양당(海洋堂)에서 나온 아야나미 레이는 애니메이션의 설정 신장보다 키가 크다. 설정 신장은 160에서 162정도지만, 이 정도로 하면 얼굴이 지나치게 작아 보여서 자칫 균형을 깰 수가 있어 신장을 4, 5cm정도 늘려 그만큼 얼굴을 커보이게 만든다는 사실.

피규어의 생명은 리얼한 부드러움

도키메키의 피규어의 예를 들면, 인형은 보통의 프라캐스트이고, 속옷도 천으로 만들었지만, 세라복과 스커트의 재료는 매우 얇은 소프트 비닐이었다. 이 재질은 포즈를 취하는 대로 멋진 옷의 주름을 잡을 수 있고, 종이 같이 부드럽고 얇은 소재이기 때문에 옷을 벗길 때에 싸구려 같은 빳빳함이 느껴지지 않고, 조금 무게감이 있어 느낌이 좋다. 이 피규어를 보는 사람들 대부분은 스커트를 살짝 들어올린 후 한결 같이 '카~~~~멋지군!!!' 하고 감탄을 한다. 이만큼 피규어에 있어서 재질은 중요한 요소로 작용한다. 즉, 부드러움에서 맛볼 수 있는 그 느낌처럼 피규어 매니어들의 가슴 또한 부드럽게 작용해 영원한 꿈을 간직할 수 있으리라 본다.

피규어에 대한 일본인의 입체감각

미국사람은 일본의 미소녀 피규어를 구입하여 조립할 수는 있겠지만, 과연 오리지널 스크래치(스스로 여러 재료를 모아 만드는 것)가 가능할 지는 의문이다. 그들은 어렸을 때부터 입체교육이 확실해 애니메이션의 평면 캐릭터를 봐도 그것이 머리 속에서는 자동적으로 입체화되어 버린다. 반면 일본인은 평면 캐릭터에 익숙해져 괜찮은 듯하지만 서구인들은 그렇지 못해서 어쩔 수 없이 이런 피규어의 캐릭터는 제니퍼 · 코넬리를 모체로 해 애니메 피규어를 만들곤 한다. 이렇게 해서 완성된 피규어는 어쩐지 묘하게 얼굴이 울퉁불퉁한 「나데시코」의 캐릭터와 비슷하다. 이처럼 일본 피규어는 미국에서도 대단한 인기를 누리고 있다. 키트는 일본의 10배, 완성품이 되면 가치는 엄청나게 치솟게 된다. 일본인과 서구인이 그렇게 다른 이유는 아마도 시각의 차이에서 오는 게 아닌가 싶다. 인간의 시각을 보면 어릴 때의 시각으로는 입체감이 그다지 잘 느낄 수 없지만, 시각의 훈련을 통해서 점점 입체화가 가능해지는 것 같다. 하지만 일본인은 이것을 어느 정도의 단계에서 멈추려고 한다. 그래서 서구인에 비해, 현실의 사물을 평면적으로 보게 되고, 원근감 있는 물체를 볼 때, 일본인은 셀로판지의 구조처럼, 평면적인 것이 다층구조와 같이 여러장 겹쳐진 것처럼 본다. 반면, 서구인들은 레고블럭처럼 입체적으로 보게 된다. 그것이 인종의 차이 때문인지 문화 때문인지 알 수는 없지만, 애니메이션, 게임, 그리고 피규어라는 분야에 일본인의 시각인식이 메리트로 작용한 것만은 분명한 듯 싶다.

부르르

현재 anime club에서는 통신판매도 하고 있습니다.
또한 주문 판매도 가능합니다.
anime club · 수입원:(02)326-3705, · 총판매원:(02)323-5171

anime club 선물 대잔치 발표

지난호 실시한 anime club 퀴즈의 당첨자를 발표합니다.

이상 발표한 20분에게는 아주아주 깜찍하고 귀엽고 멋있는 피규어를 선물로 보내드립니다.

당첨자 안내

anime club 퀴즈에 당첨되신 독자여러분께 진심으로 축하의 메시지를 전합니다. 당첨자 여러분들은 8월 30일까지 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고 서울 · 경기지역 독자분들은 다소 불편하시더라도 신분증을 지참해서 게임챔프 편집부로 오셔서 선물을 받아가시면 감사하겠습니다. 그리고 지방 독자분들은 우편으로 보내드리겠습니다

8월호 퀴즈 정답

일본에서 건담 프라모델을 지칭할 때 사용한 말은?○○○
정답: 건프라

퀴즈!

애니메이션 캐릭터를 피규어 제작시 몇 등신으로 할 경우, 가장 균형이 잘 맞는가?○○○

상품 리스트

초시공요새 마크로스 액션 피규어 2명
신세기 에반게리온 그림 퍼즐 500 PIECES 2명
신세기 에반게리온 -CHILDREN-그림 퍼즐 300 PIECES 2명
신세기 에반게리온 -SHINJI&REI-그림 퍼즐 300 PIECES 2명

응모방법

이번호 게임챔프 애독자 엽서에 마련된 anime club 퀴즈 코너에 정답을 적어 보내주시면 됩니다. 8월 20일까지 보내신 분 중 명을 추첨, 10월호에 발표합니다. 서울과 경기지역 당첨자는 게임챔프 편집부로 받으러 오시고, 지방 독자분들은 우편으로 우송해 드립니다.
문의 전화: 3142-6845 -구구리를 찾으세요.

나의 한 표가 게임챔프를 만든다

애독자 찬반 투표!!

챔프에서는 애독자들의 의견을 적극 수용하고자 「애독자 찬반 투표」라는 코너를 신설했습니다. 이 코너는 게임챔프의 제작 방법은 물론 여러 가지 그달의 핫이슈를 주제로 설정하여 지면을 통해 독자들의 열띤 토론회를 벌이는 코너로 투표에 의해서 결정된 사항은 챔프에서도 반드시 지켜갈 것임을 약속 드립니다.
참여 방법은 두 가지로 먼저 토론에 참여하실 독자는 자신의 사진과 A4 한 장 분량으로 자신의 의견을 정리하여 동봉하시면 채택된 찬성과 반대 의견의 독자 1명씩을 선정하여 책에 게재해 드리며 매달 제공되는 특별 상품도 받으실 수 있습니다.
그리고 그냥 찬반 투표에만 참여하고자 하시는 독자는 챔프의 애독자 엽서에 표시되어 있는 찬반 코너에 자신의 정확한 의사를 표시하신 후 보내 주시면 됩니다.

비디오 게임과 PC 게임 과연 어느 것이 더 좋은가?

게임챔프가 비디오 게임 전문지이기 때문인지 게임챔프 애독자의 의견은 거의 '만장일치'로 비디오 게임의 우위로 결론이 났습니다. 물론 시대가 흘러 점차 PC 게임과 비디오 게임의 구분이 사라지고는 있지만 비디오 게임의 쾌적한 인터페이스는 끝까지 장점으로 남을 것입니다. 앞으로 국내에서도 비디오 게임의 붐이 일어 나길 바라면서 이번달 '찬반 투표'는 PC쪽의 투고자가 없는 관계로 비디오 게임 쪽의 주장만을 들어 보겠습니다.

비디오 게임 97%
PC 게임 2%
기타 1%

찬성

'비디오 게임과 PC 게임 중에 과연 어느 것이 더 좋은가?' 라는 질문의 대답은 각자의 기호에 따라 틀리겠지만 난 비디오 게임에 더 많은 점수를 주고 싶다. 일단 나는 비디오 게임기(플레이 스테이션)와 PC를 둘 다 가지고 있지만 PC 게임은 거의 하지 않는 편이다. PC 게임을 한다고 해도 나는 비디오 게임을 PC에서 즐긴다고 볼 수 있다. 바로 에뮬레이터를 통해서이다. 이걸 이용해 GB, MD, SFC, FC 등을 거의 비용 없이 즐길 수가 있다. 물론 PC통신을 통해 전송을 받는 사람들은 통신비가 들 수도 있다. 나의 예를 들어보면, 나는 아버지와 주말에 게임을 즐기곤 하는데 PS의 '그랜트리스모'를 주로 한다. 아버지 역시 나와 게임을 재밌게 즐기시고, 어느 때는 나를 능가하기도 한다. 이에 비해 몇 주전 PC로 같은 레이싱 장르인 '데이토나 USA'를 아버지와 함께 할 기회가 있었는데 아버지는 컴퓨터 키보드를 딱딱하게 여기셨는지 조작이 부드럽지 못하고 끝내 그만 두셨다. 여기서 첫째로 내가 비디오 게임에 점수를 주고 싶은 점은 조작의 편리성이다. 비디오 게임은 그것에 맞게 규격 패드가 있는 반면 PC는 게임마다 방향 버튼, 사용키가 달라서 혼란을 가져온다. 둘째로 PC 게임은 '동급생', '노노무라 병원', '하급생' 등 흔히 '야겜'이라 불리는 선정적 게임들을 반 친구들을 통해 손쉽게 얻을 수 있다는 점이다. 이에 반해 비디오 게임은 이런 게임들은 극소수이고 대체로 건전한 게임이 많다. 혹시 'PS로도 동급생이 있는데?' 라고 질문을 하실 분이 계시다면 나는 말해 주고 싶다. PS의 동급생은 PC에 견줄 수도 없이 순한 버전이라고….
셋째로 PC 게임은 비디오 게임에 비해 애정을 덜 갖기가 쉽다. 왜냐면 PC에는 하드디스크라는 저장 매체가 있어 거의 모든 학생들이 친구들을 통해 게임을 카피하고, 재미없으면 지우고, 또 신작 오락을 카피하고 그럴 것이다. 바로 이런 점에서 게임에 애정을 가질 겨를이 없을뿐더러 신작 하나라도 유저 스스로는 복사를 못한다(혹 CD-R이 있으면 모르지만…). 그래서 자기 돈을 갖고 게임을 사기 때문에 자기 취향에 맞는 게임을 신중히 선택할 것이다. 또한 교환할 때도 돈이 들기 때문에 신중히 게임을 선택하게 된다.
이상의 세가지 점에서 나는 비디오 게임에 더 높은 점수를 주고 싶다. 나는 비디오 게임을 통해서 일어도 알게 되었다. 물론 문법 같은 것은 모르고 읽을 줄만 아는데 게임을 하는데 상당한 도움을 준다. 이상에서 나는 PC 게임보다는 비디오 게임이 더 좋다고 생각한다.

반대

'비디오 게임과 PC 게임 어느것이 더 좋은가.' 라는 질문에 대한 내 의견은 '비디오 게임이 더 좋다'이다. 그 이유는 다음과 같다.
첫째, 우선 컴퓨터 가격보다 비디오 게임기의 가격이 싸다. 비디오 게임의 가격은 20만원대이다. 그러나 PC의 가격은 150~300만원대 까지 최소 7배는 비싸다. 게임의 그래픽, 게임의 종류 등은 PC가 좀 앞서지만 비디오 게임(차세대기) 역시 PC에 뒤지지 않을 정도의 그래픽과 게임이 나오고 있다. 이것으로 보아 비디오 게임이 경제적으로 PC보다 더 낫다는 것을 알 수 있다.
둘째, 대작 게임을 먼저 해볼 수 있다는 점이다.
그 예가 바로 파이널 판타지7이다(FF7). FF7은 PS로 먼저 나온 뒤 PC로 나온 것을 알 수 있을 것이다. 이렇게 PC로 나오기 전에 비디오 게임을 거침으로써 FF7 같은 대작 게임을 미리 해볼 수 이는 기회를 갖는 것도 비디오 게임의 장점이다.
셋째, UP GRADE가 필요 없다.
PC의 경우는 축구 같은 스포츠 게임을 할 때 3D 카드를 다는 것이 부드럽고 빠르다. 그러나 비디오 게임은 그것과는 관계 없이 부드럽고 빠른 게임을 즐길 수 있다. 이러한 경우를 볼 때 PC 게임보다는 경제적이고 알찬 비디오 게임이 좋다고 생각한다.

다음호 주제 : 게임잡지의 부록 과연 필요한가?

KOREA Media Link

다음호 선물

다음호 선물은 코리아 미디어링크에서 제공하는 「프린세스 메이커3」를 하나씩 드리겠습니다. 많은 호응 있기를 바라며 독자 여러분들의 열띤 자기 주장을 기다리겠습니다.

보내실 곳 (우) 121-160 서울특별시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 월간 게임챔프 취재부 「애독자 찬반 투표」 담당자 앞

GAME WORLD

게임 중독자를 찾으러 구구리가 간다

-테 · 마 · 게 · 월에서-

푹푹 찌는 더위에 구구리는 오늘도 헉헉거리며 헤매고 있습니다.
날~~~~~~~~~~~좀 살려줘요.
도대체 게임 중독자가 누구냐고요? 구구리는 게임 중독자에 중독되어 정처 없이 헤매다 헤매다 찾아간 곳이 있습니다. 시원한 바람 OK! 꼬로~~~~록, 요동치는 배여 안녕! 눈요기 만점! 이렇게 환경 설정이 완벽한 곳이 있으니 그곳은 이름하여 테 · 마 · 게 · 월. 그곳에는 게임 중독 차원을 넘어 이미 광적이 되어버린 게이머들이 수두룩하다는데~~~~~~~ 자, 만나볼까요.

그들에게 묻고 싶다!!

1. 현실과 게임세계를 넘나든 적이 있나요? 혹, 이러한 게임세계가 현실이라면~~~하고 생각한 상상의 세계는?
2. 게임! 하면, 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?
3. 「파라파 더 랩퍼」에 등장하는 파라파를 아시나요?
4. 세라복 복장의 캐릭터를 보면 떠오르는 생각?
5. 게임에 등장하는 캐릭터 중 자신와 생김새가 가장 유사하다고 생각되는 캐릭터는?
6. 뭐든지 좋다! 게임챔프를 향해 한마디?

성명: 김영국
나이: 24세
게임은 얼마나 했는지: 10년
보기만 해도 미쳐버리는 게임: 파이널 판타지 VII
끝장을 본 게임은: 파이널 판타지 VII
현재 매일같이 씨름하고 있는 게임: 요시 스토리

난 이렇다고 봐!

1. 물질주의가 없는 자연, 동물과 더불어 살수 있는 그런세계를 가끔 꿈꾼다.
2. 정의, 파워, 상상을 초월한세계, 돈
3.
4. 귀엽고, 상큼하고, 앙증맞은 여학생이 떠오른다.
5. 킹오파의 베니 마루
6. 초보자를 위해 조금만 더 신경을…

성명: 박성범
나이: 11살
게임은 얼마나 했는지: 4년
보기만 해도 미쳐버리는 게임: 위닝 일레븐 3
끝장을 본 게임은: 철권3
현재 늘 씨름하고 있는 게임: 98 프랑스 월드컵

난 이렇다고 봐!

1. 난 마징가가 진짜로 현실세계에 있었으면 좋겠다. 왜냐면? 치열한 전쟁도 일어날 테고 로봇도 많아져 신나는 세상이 될것같다.
2. 축구게임과 목숨 (난 축구없인 못살아)
3.
4. 똥배나온 미소녀
5. 마리오
6. 게임챔프는 왕 재밌대!

대구부산서울대구 찍고~

난 이런 놈들을 보면 못참어!!!

게임샵에서의 꼴불견 BEST 5

1. 눈치도 없이 끝까지 개기는 놈
2. 입으로 게임 하는 놈
3. 오락 잘 하다 성질내면서 전원 끄고 가는 놈
4. 암살이만 연구해와설랑 폼 다잡는 놈
5. 시켜주면 하지도 않으면서 하루 종일 기웃거리는 놈

흥미앙케이트

흥미앙케이트

난 이렇다고 봐!

1. 그랜트리스모를 한 후 실제로 운전을 하면 '이것이 경주하는 상황이 아닌가' 하고 착각에 가끔 빠진다(반대로, 경주시 실제라면 하는 상상을 많이함).
2. 레이싱
3.
4. 진정한 매니어라고 생각한다. 나도 입고 싶다.
5. 그랜트리스모의 정비사
6. 자라나는 성장기에 눈이 나빠질 수 있으니 활자체를 좀더 크게 해 주십시오. 그리고 한국정서에 맞는 진정한 잡지가 되길 바랍니다.

성명: 고대영
나이: 밝힐 수 없음
게임은 얼마나 했는지: 7년
보기만 해도 미쳐버리는 게임: 그랜트리스모
끝장을 본 게임은: 그랜트리스모/스트리트 파이터 등등 무지 많음
현재 늘 씨름하고 있는 게임: 그랜트리스모

난 이렇다고 봐!

1. 니드 포 스피드에서 원하는 차로 레이싱을 할 경우 간혹 현실 인냥 착각에 빠진다.
2. 돈, 시간
3
4. 귀엽고 앙큼하고 섹시하고 어여쁘다.
5. 철권3의 쿠마
6. 레이싱 게임을 더 충실히 실어 주셨으면 합니다.

나도 한 폼 한다구요!

성명: 최수원
나이: 21세
게임은 얼마나 했는지: 6년
보기만 해도 미쳐버리는 게임: 니드포 스피드 2se
끝장을 본 게임은: 원숭이 섬의 비밀3
현재 늘 씨름하고 있는 게임: 스타크래프트

성명: 박성진
나이: 9세
게임은 얼마나 했는지: 3년
보기만 해도 미쳐버리는 게임: 로봇대전F
끝장을 본 게임은: 철권3
현재 늘 씨름하고 있는 게임: 로봇대전F

난 이렇다고 봐!

1. 로봇대전의 상황이 진짜라면 좋겠다. 이유는 난 항상 많은 로봇을 리드해 살고 싶으니까!!
2. 신난다 재미난다
3.
4. 돼지같이 못생겼다.
5. 요시
6. 좀더 쉽게, 하지만 너무너무 재미있다는 말씀!

난 이렇다고 봐!

1. 루나 실버스타 스토리의 주인공이었으면 하는 상상을 한다. 아름다운 풍경 속에서 많은 몬스터들과 모험을 하고파라!
2. 배경과 몬스터를 상상한다.
3.
4. 고등학교 여학생이 그렇게 싸움을 잘 할 줄은 몰랐다. 깜찍다 못해 끔찍!
5. 아랑전설의 테리
6. 게임 공략은 물론 이거니와 표지 역시 끝내준다. 하지만 가격이 좀 쌌으면…

성명: 최용석
나이: 17세
게임은 얼마나 했는지: 10년
보기만 해도 미쳐버리는 게임: 파이널 판타지Ⅶ
끝장을 본 게임은: 철권, 파이널 판타지Ⅶ, 이크더레드
현재 늘 씨름하고 있는 게임: 루나 실버스타 스토리

성명: 김택헌
나이: 목에 칼이 들어와도 말못함
게임은 얼마나 했는지: 7년
보기만 해도 미쳐버리는 게임: 파이널 판타지Ⅶ, 스트리트 파이터 EX
끝장을 본 게임은: 철권2, 파이널 판타지Ⅶ, 스트리트 파이터 EX 등등
현재 늘 씨름하고 있는 게임: 바이오 하자드 2

난 이렇다고 봐!

1. 현실과 게임세계? 같은 세계가 아닐까요? 무한한 상상력은 내 일상에 필요 악!
2. 무한한 자유
3.
4. 귀여운 아이
5. 파이널 판타지Ⅶ의 클라우드
6. 게임매니어를 위한 진정한 잡지로서 자리 잡기를 바랍니다.

TIM

구구리가 소리높여 외칩니다!!!

구구리는 여러분이 원하는 곳이면 어디든지 달려갈 준비가 되어있습니다. 이게 무슨 소리냐? 마음이 통해 함께 게임을 즐기고 있거나 원수처럼 매일 같이 피터지게 경쟁하고 있는 게이머들! '구구리가 간다' 코너에 실리고 싶지 않으세요? 그럴 마음이 있는 게이머들은 5~6명 정도로 뭉쳐서 멋진 이벤트도 계획하고 폼나게 포즈도 취해보고 나름대로 요리조리 구상을 해서 구구리에게 초대장을 보내주세요. 그러면 구구리가 바로 달려가겠습니다. 기다릴게요!

보낼 곳 (우:121-160)
서울시 마포구 상수동 324-1 범경B/D 5층 게임챔프 '구구리가 간다' 담당자 앞

700-2377

여름 방학 맞이 대특집!

팬티엄이 기다립니다. 지금 바로 응모하세요!

지난호 당첨자

1등

닌텐도64 1대

지난호 당첨자

1등

새턴 1대

챔프 뒤죽박죽 퀴즈!

1. 스포츠에 RPG를 도입한 축구 RPG, '일본대표팀의 감독이 되자'에서는 각국의 스타 플레이어를 동료로 맞이할 수 있습니다. 다음 중 한국 축구협회에서 동료가 되는 선수는 누구일까요?
① 장대일 ② 홍명보
③ 손준흔 ④ 소보소

2. 다음 게임들 중 오락실에서 플스로 이식되었거나, 또는 이식될 게임이 아닌 것은 어떤 것일까요?
① 포켓 파이터 ② 사립 저스티스 학원
③ 철권3 ④ 부시도 블레이드

3. 세 장의 CD를 사용하여 방대한 동화상을 자랑하는 스퀘어의 '소우카이기'를 진행하면서 플레이어가 조종할 수 없는 캐릭터는 다음 중 누구일까요?
① 다테시나 사에 ② 사에가미 야토
③ 미카나기 미즈호 ④ 가부 카나메

4. 금년 말에 나올 새턴의 후속기종인 드림캐스트는 기존의 방식을 탈피하여 새롭고 독특한 메모리 카드 방식을 채택하였습니다. 독자적인 디스플레이 창과 컨트롤키를 가진 이 카드의 이름은 무엇일까요?
① PFD ② PDA
③ PPD ④ PDF

5. 새턴용으로 출시되었던 슬레이어스 로얄이 플레이스테이션으로도 이식 발매되었습니다. 주인공인 리나의 주특기가 '드래곤 슬레이브'라는 것은 다 아시죠? 그러면 이 드래곤 슬레이브를 사용할 수 있는 또 다른 인물의 이름은 무엇일까요?
① 나가 ② 아멜리아
③ 가우리 ④ 실피르

6. 메사이어의 대표적인 작품인 랑그릿사 시리즈는 시뮬레이션 알피지의 선구자 역할을 해 왔으며, 고정팬들을 확보하는 데 성공하였습니다. 그 시리즈의 첫 편인 랑그릿사 1이 나온 게임기가 아닌 것은 어떤 것일까요?
① 플스 ② 새턴
③ 닌텐도 64 ④ 메가드라이브

7. '타임 크라이시스2'에서 등장하는 수류탄 병사는 멋진 자세로 수류탄을 던집니다. 이 수류탄을 맞추면 점수를 획득하게 되는데, 그 점수는 얼마일까요?
① 200점 ② 300점
③ 400점 ④ 500점

8. 올 겨울에 플스로 나올 연애 시뮬, '만나고 싶어서'. 이 게임에는 '도화삼인랑'이라는 좀 특별한 꽃꽂이부 캐릭터 세 명이 등장하는데, 다음 중 이 세 명에 속하지 않는 것은 누구일까요?
① 엔도 카나코 ② 니노미야 치나
③ 쿠스키 토모미 ④ 호시노 에미

9. 플스용 격투게임인 '포켓 파이터'에는 '만들자 파이터' 모드가 있습니다. 여러가지 질문에 답하면 그 결과를 바탕으로 캐릭터가 만들어지는데, 그러면 이 모드에서 질문을 하는 캐릭터는 누구일까요?
① 류 ② 켄
③ 춘리 ④ 타바사

10. 악마성 드라큘라X는 다양한 아이템을 모으는 재미가 독특한 게임입니다. 플스에 이어서 새턴으로 이식되어 나왔는데, 다음 중 알카드에게 2단 점프 능력을 주는 아이템은 무엇일까요?
① 크레이지 에코 ② 미스트
③ 비상석 ④ 부신의 부츠

도전, 추리 퀴즈 특급

1. 게임챔프 10월호의 기대 소프트 1위는 무엇일까요?
① 파이널 판타지 8
② 메탈기어 솔리드
③ 스타오션 - 더 세컨드 스토리 -
④ 트루 러브 스토리 2

2. 10월의 인기 소프트 1위는 무엇일까요?
① 브레이브 팬서 - 무사시전
② 루나실버스타 스토리 2
③ 실황 파워풀 프로야구 98 -개막판-
④ 슈퍼로봇 스피릿츠

지난호 정답

1. 4, 4, 2, 3, 4, 4, 2, 4, 3, 2
2. ❹ 파이널 판타지 8 ❸ 랑그릿사 5

응모요령

응모 : 02-700-2377

마감일 : 매달 30일 까지 당첨자 발표 : 전국 어디서나 02-700-2377로 확인!!!

상품 수령 : 서울, 경인 지역에 거주하는 분은 15일~18일 사이에 (02)3142-6843으로 전화한 후 직접 찾아 가시고, 지방 거주자는 본사에서 선물을 우편으로 보내드립니다.

챔프 뒤죽박죽 퀴즈상!

1 플스 1명

2 닌텐도 64 1명

3 듀얼쇼크 2명

4 플스CD 5명

5 PC게임 20명

6 캐릭터 족자 10명

7 챔프점수 500점 10명

방학맞이 특별선물!

IBM-PC 펜티엄 호환기종 1대를 1분께 드립니다

지금 바로 행운을 잡으세요!

도전! 추리특급상

1 새턴 1명

2 남코건콘 2명

3 새턴CD 5명

4 PC게임 20명

5 캐릭터 브로마이드 10명

6 챔프점수 500점 10명

겜훈장

이 코너는 독자 여러분이 게임을 플레이하다가 막히는 부분, 또 알고 싶은 비법, 그밖에 소프트웨어 관련 정보나 하드웨어 관련정보에 관한 질문을 Q&A 형식으로 풀어나가는 코너입니다. 마감은 매달 20일입니다. 여러분의 많은 참여 부탁드립니다.

철권3-숨겨진 캐릭터

Q 얼마전 PS를 구입하여 열심히 「철권3」를 하는데요. 아직 1명의 캐릭터가 나오질 않습니다. 친구에게 물어 보아도 가르쳐 주지도 않고 상당히 괴롭습니다. 그리고 캐릭터 복장도 기존의 복장 이외의 복장으로 어떻게 변할 수 있는지 가르쳐 주세요.

A 아마도 그 캐릭터는 '보스코노비치 박사' 일겁니다. 등장 조건은 포스 모드를 4번 클리어하면 됩니다. 첫 번째 포스 모드를 깨면 동열쇠, 두 번째에는 은열쇠, 세 번째에는 금열쇠를 주는데 이 세열쇠를 가지고 한번 더 포스모드로 4번째 스테이지까지 가면 보스코노비치와 싸우게 됩니다. 박사를 이기면 사용할 수 있게 됩니다.
그리고 3P 복장은 진, 샤오유, 안나, 건잭, 에디, 로우가 가지고 있습니다. 각각의 출현조건은 진과 샤오유는 50회 이상 사용, 안나는 25회, 건잭은 10회, 에디는 16캐릭터로 클리어, 로우는 조건이 없습니다. 이런 조건을 충족시킨 후 스타트 버튼으로 캐릭터를 선택하면 고를 수 있습니다.

겜훈장 이름나기/500점

킹오파'97

귀신의 분노 /500점

Q 「킹오파 '97」에 관한 건데요, '게미스트 팀', '패미통팀', 그리고 '네오지오 프리크팀'의 캐릭터를 알려주십시오.

A 게미스트, 패미통, 네오지오 프리크는 모두 일본의 유명 잡지이름입니다. 이 잡지사의 라이터들이 주로 사용하는 캐릭터를 주축으로 팀을 만들어서 엔딩을 보면 특별한 엔딩컷을 보여주죠. 아케이드 판에서는 일본기판만 되고, 국내 수입판은 되지 않습니다. 다음은 위의 세팀과 또 다른 스페셜 팀의 구성 캐릭터입니다.

팀	캐릭터
SNK 역대 주인공 팀	쿄, 테리, 료
올드 팀	아테나, 랄프, 클라크
94 여성 격투가 팀	마이, 유리, 킹
준주인공 팀	죠 히가시, 베니마루, 김갑환
패미통 팀	최번개, 야마자키, 장거한
게미스트 팀	죠 히가시, 블루 마리, 테리 보가드
네오지오 프리크 팀	쿄, 빌리 칸, 마이

버스트 어 무브

Q PS용 「버스트 어 무브」의 숨겨진 커맨드 좀 가르쳐 주세요. 너무 궁금해서 잠이 안올정도입니다. 꼭 가르쳐 주세요. 꼭 !!!

A 춤연습하기 좋은 이런 도구는 없을 거라 생각되는 게임 「버스트 어 무브」. 화면에 표시되는 커맨드 외에 아래의 첫 번째 커맨드를 입력하면 숨겨진 커맨드로 연계가 됩니다.

캐릭터	첫번째 커맨드	두번째 커맨드	세번째 커맨드	네번째 커맨드
HEAT	↑↓↑O	↓↑↓X	→—O	↓↑↓O
FRIDA	↑↓↑O	→—→X	↓←↑O	↑→↓X
STRIKE	↑↑←O	←←—O	→←↑O	←↑↓→X
HAMM	↓→↑O	↑←↓X	↑→↑O	↓←↓O
SHORTY	↓↓↓O	←→↑X	↑↑↓X	↑↓←O
KELLY	→—O	→←O	→—→X	←↑—O
GAS-O	←↓→↑O	↑←↓→X	→↓←↑X	↓→↑←O
PINKY	↑←↑O	→←↓O	↑↓→X	←→↓X
HIRO	→↑↓O	↑←→X	←←↓O	→→↑X
KITTY-N	↓↓—O	↑→→↑X	→↑←↓X	←→↑←↓O

마감을 위해서라면… /500점

PS-위닝일레븐 3

Q 겜훈장님, 안녕하세요? 다름이 아니오라 PS용 「위닝일레븐 3 월드컵 프랑스 98」에 관한 질문을 드리고자 합니다. 위닝 3에는 다른 게임들처럼 숨겨진 팀과 각종 비기들은 없나요? 있으면 제발 좀 가르쳐 주세요. 그리고 8월호 흥미기획 '월드컵, 그 흥분의 도가니로' 라는 코너 참으로 신선하고 좋았습니다. 그럼 앞으로 더욱 더 노력하는 챔프가 되기를… 안녕히 계세요.

A 이제는 20세기 마지막 월드컵도 끝이 났지만, 각 기종에서는 여전히 축구게임의 강세가 지속되고 있습니다. 그중에서도 플스는 위닝3가 인기를 끌고 있는데 숨겨진 팀으로 Classic팀이 있습니다. 과거에 명성을 얻었던 축구선수들로 구성된 팀이죠. 독일의 베켄바워와 갈색 폭격기 뮬러, 그리고 월드컵 최고의 스타 펠레 등을 사용할 수 있습니다. 고르는 방법은 우선 메뉴에서 상-상-하-하-좌-우-좌-우-X-O를 입력한 후, 박수소리가 들리면 성공입니다. 그리고 플레이할 국가를 선택할 때 L1+R1으로 클래식 팀을 고를 수 있습니다. 그 다음으로 비기라기보다는 알고 하면 보다 재미있는 기술을 소개할까 합니다. 바나나킥은 코너킥이나 프리킥을 찰 때 슛을 누른 다음 엑스를 누르면 휘어 나갑니다. 그리고 벌칙공간(페널티 에리어)에서 유용한 로빙슛도 있는데요. 커맨드는 L1+□입니다.

겜훈장 학생시절 /500점

나의 이름은 후레쉬맨/500점

PS용-동급생

납량 특집 - 훈장 괴담 /500점

Q 겜훈장님! 저는 지금 SS용 「랑그릿사-드라마틱 에디션」을 하고 있는데, 그 난이도가 장난이 아닐 정도로 어렵더군요. 그래서 랑그릿사 액플 코드를 알고 싶어요. 특히 레벨과 자금이 매우 필요합니다.

A 다음은 랑그릿사 드라마틱 에디션 액플 코드입니다.

마스터 코드 F6000914 C305
B6002800 0000

랑그릿사 1
자금 최대 160A426E 7777

랑그릿사 2
자금 최대 1609C9CE 7777
메인 캐릭터 최강으로
1609CE02 0063 1609CE04 6309
1609CE06 6363 1609CE0C 6363
마법 파워 최강으로
1609CE6A 0063 1609CE6C 6309
1609CE6E 6363 1609CE74 6363

리얼 로봇 파이널 어택

Q 안녕하세요, 겜훈장님. PS용 「리얼 로봇 파이널 어택」에 관한 질문입니다. 리얼로봇 파이널 어택에 숨겨진 기체를 고르는 방법과 숨겨진 기체들의 기술 그리고 모든 기체들의 필살기를 가르쳐 주세요.

A 숨겨진 기체(?)로는 슈퍼 로봇 대전에서 처음 등장한 R1, R2, R3가 있습니다. R1은 단바인 → 엘가임 → Z건담 → 단바인 → 드라고나에서 각각 ▲버튼을 누르면 고를 수 있습니다. R2 는 Z건담 → 드라고나 → 단바인 → 드라고나에서 각각 ▲버튼을, R3는 엘가임 → 건담X → 자병글 → Z건담 → 단바인에서 각각 ▲버튼을 누르면 숨겨진 기체가 등장합니다. 필살기인 스페셜 웨폰은 L2, R2를 누르면서 방향키를 누르면 나갑니다.

악마성 드라큘라 X

Q 제가 요즘 「악마성 드라큘라 X」를 하고 있는데 2부에서 지하묘지의 보스에게는 실드로드를 장비한 후 알카드 방패를 쓰라고 챔프에 나와있더군요. 그런데 알카드 방패는 있는데 실드로드는 무엇인지 모르겠어요. 도대체 실드로드는 무엇이며 어디에서 얻는 것입니까?

A 우선 '실드로드'는 1부 투기장에서 얻을 수 있으며, 레무리아 소드처럼 장비한 상태에서 공격 버튼을 사용하면, 방패의 고유한 필살기를 사용할 수 있습니다.
다음은 방패와 함께 사용할 때의 필살기입니다.

방패명	효과
아이언 실드	두 자루의 검이 나와 화면 안의 모든 적을 공격한다.
알카트 실드 (짜가 알카드 실드)	???
알카드 실드	방패에 11가지 속성을 부여한다.
엑스 아머의 방패	엑스 아머가 나와 공격한다.
메두사의 방패	메두사의 머리가 레이저로 적을 공격한다.
플레임 실드	샤라만다가 나와 모든 적을 공격한다.
다크 실드	마신이 나와 모든 적을 공격한다.
해골의 방패	해골들이 나타나 레이저를 발사한다.
서먼의 방패	지혜 상승.
나이트 실드	방어 상승.
레더 실드	방어 상승.
여신의 방패	암흑 방어력 상승.
문장의 방패	염과 뇌의 방어력 상승.

O·K 서당/500점

파이널 판타지 5

Q 얼마전에 구입한 「FF5」를 클리어하고서 또 다시 클리어하려는 데 그냥 엔딩을 보니깐 재미가 없고, 저번에 깰 때보다 어려워요. 그러니 FF5의 액플코드 좀 가르쳐 주세요.

A 자 파이널 판타지5 액플 코드, 나갑니다..

◆첫 번째 아이템 코드

아이템 명	3002E640 00xx
갯수	3002E740 00xx

◆두 번째 아이템 코드

아이템 명	3002E641 00xx
갯수	3002E741 00xx

(세 번째부터 주소는 생략합니다.)

다음 코드를 xx에 넣으면 원하는 아이템을 얻을 수 있습니다.

03=다가	04=미스릴나이프	05=쿠나이
06=메이지맷사	07=마인고슈	08=칵 ...
09=오리할콘	0A=에어나이프	0B=어세신 다가
0C=사스케의 도	0D=브로드 소드	0E=롱 소드
0F=미스릴 소드	10=산호의 검	11=고대의 검
12=수면의 검	13=그레이트 소드	14=디펜더
15=엑스칼리버	16=라그나로그	17=재배린
18=스피어	19=미스릴 스피어	1A=트라이 던트
1B=윈드 스피어	1C=파르티잔	1D=헤비 랜스
1F=홀리 랜스	20=비룡의 창	21=배틀 액스
22=미스릴 햄머	23=오우거 킬러	24=워 햄머
25=포이즌 액스	26=대지의 햄머	27=룬 액스
28=톨 햄머	29=아수라	2A=가제기리의 아이바
2B=고테CM	2C=바젠오사후네	2D=기구이찌몬지
2E=무라사메	2F=마사무네	30=아메노무라쿠모
31=로드	32=염의 로드	33=빙의 로드
34=뇌의 로드	35=포이즌 로드	36=리리스의 로드
37=위저드 로드	38=지팡이	39=미스릴의 지팡이
3A=힘의 지팡이	3B=회복의 지팡이	3C=빛의 지팡이
3D=현자의 지팡이	3F=염의 활	40=빙의 활
41=뇌의 활	42=암흑의 활	43=킬러 보우
44=엘핀 보우	45=요이찌의 활	46=알테미스의 활
47=은의 비파	48=몽의 비파	49=라미아의 비파
4A=아폴론의 하프	4B=채찍	4C=체인 윕
4D=전격 채찍	4E=파이어 뷰트	4F=용의 수염
50=가이만의 종	51=대지의 벨	52=룬의 벨
54=샤벨	55=블러드 소드	56=룬 블레이드
58=아이스 블러드	59=원월륜	5A=수리검
5B=풍마수리검	5C=엑스칼리파	5E=프레일
5F=모닝스타	61=브레이브브레이드	63=치킨나이프
65=은의 활	66=질풍의 활	6C=도적의 나이프
6D=댄싱 다가	6E=인핸스드 소드	81=가죽 방패
82=브론즈 실드	83=아이언 실드	84=미스릴 실드
85=골드 실드	86=이지스의 방패	87=다이아의 방패
88=크리스탈의 방패	8A=브론즈 헬름	8B=아이언 헬름
8C=미스릴 헬름	8D=골드 헬름	8E=다이아의 투구
8F=크리스탈 헬름	95=리본	97=그린베레
98=흑두건	9A=가죽옷	9B=브론즈 아머
9C=아이언 아머	9D=미스릴 아머	9E=골드 아머
9F=다이아의 갑옷	A0=크리스탈 메일	A2=권법복
A3=은의 보호구	A4=시노비의 옷	A5=다이아의 보호구
A6=흑장속	A8=실크 로브	A9=대지의 옷
AA=시인의 옷	AB=빛의 로브	AC=암흑의 로브
AD=백색 로브	AE=미라쥬 베스트	AF=방어의 반지
B0=도적의 소수	B1=거인의 소수	B2=엘프의 망토
B3=저주의 반지	B4=은록 안경	B5=엘메즈의 구두
B6=미스릴의 소수	B7=은반지	B8=다이아반지
BA=파워리스트	BC=천사의 반지	BD=염의 반지
BE=산호의 반지	BF=본메일	C2=건트렛
C3=타이거마스크	C4=프레임 실드	C6=겐지의 방패
C8=겐지의 갑옷	C9=겐지의 소수	CA=리프렉트 링
CD=아이스 실드	CF=레인보우 드레스	D0=빨간 구두
E0=포션	E1=하이포션	E2=에텔
E3=에릭사	E4=피닉스의 꼬리	E5=숙녀의키스
E6=성수	E7=거북이 껍질	E8=해독제
E9=안약	EB=다크매터	EC=은침
EF=마법의 램프	F0=텐트	F1=작은집
F3=힘의 약	F4=스피드 드링크	F5=프로텍트 드링크
F6=영웅의 약	F7=용의 이빨	
F9=라무우	FB=고렘	

파이팅 바이퍼즈

Q 안녕하십니까, 겜 훈장님. 간단히 묻겠습니다. 「파이팅 바이퍼즈」에서 '펩시맨'을 사용할 수 있다는데 방법을 가르쳐 주세요. 그리고 새턴을 몇시간 하다보면 전원이 깜박거리며, 꺼졌다 켜졌다 하는데 왜 그런지, 고치려면 비용이 얼마정도 드는지 가르쳐 주세요.

A 「파바」에서 펩시맨을 고르는 방법은 특별한 커맨드는 없습니다. 우선 아케이드 모드로 들어가서 캐릭터를 고른 후 그냥 가만히 있으면, 죽도록 얻어 맞겠죠. 그러면 펩시콜라 선전에서 자주 듣던 펩시맨 테마송과 함께 컴퓨터가 갑자기 난입을 하더니 캐릭터 화면으로 가서 펩시맨을 고르죠. 그리고 나서 펩시맨과 싸우게 됩니다. 그 후 모든 모드에서 펩시맨을 사용할 수 있습니다. 펩시맨은 기본적으로 락셀과 토키오의 기술을 기본으로 가지고 있으며, 독자적인 기술도 가지고 있습니다. CPU 펩시맨은 그다지 강하지 않지만, 플레이어가 사용할 경우 상당히 강하죠. 그리고 전원부를 수리하는 경우, 교체를 해야하는 데 이 경우 2만 5천원에서 3만원정도 소요된다고 합니다.

파이널 판타지 택틱스

Q 저는 「FFT」를 아주 재미있게 하고 있습니다. 하지만 잡 체인지가 되지 않습니다. 아군의 레벨이 모두 40이상이지만 '용기사', '닌자', '사무라이', '화술사', '산술사' 등의 잡이 나타나지 않고 있습니다. 도와주십시오.

A 용기사는 궁사레벨 3 이상, 도적의 레벨이 4 이상이어야 나옵니다. 닌자는 궁사레벨 4, 도적레벨 5, 풍수사레벨이 2 이상되어야 나오구요. 사무라이는 나이트 레벨 4, 몽크레벨 5, 용기사 레벨 2 이상이 되어야 나옵니다. 화술사는 백마도사 레벨 3, 음양사레벨 4 이상되어야 나옵니다. 산술사는 백마도사, 흑마도사 레벨이 각각 5 이상, 시마도사와 음양사레벨이 4 이상 되어야 나타나게 됩니다. 마지막으로 흉내내기사도 만들 수 있습니다. 견습기사, 아이템사 레벨이 각각 8 이상, 풍수사, 용기사, 화술사, 소환사 레벨이 각각 5 이상이면 만들 수 있습니다.

모탈 컴뱃 4

Q 저는 PS용 「모탈 컴뱃4」를 하고 있는데 숨겨진 캐릭터 고르는 방법과 액플코드가 있으면 좀 가르쳐 주세요.

A 모탈 컴뱃4용 액플 코드입니다.

1P 무한 HP	800AABA8 FFFF
2P 무한 HP	800AABAC FFFF
무한 시간	800AA9A0 0064
동영상 다 보기	800D985C 0101
	800D985E 0101
	800D9860 0101
	800D9862 0101
	800D9864 0101
	800D9866 0101
	800D9868 0101
	800D986A 0001
컨티뉴 99	800D88AC 0063

H/W 연구실 王

진동건에 대해서…

Q 안녕하십니까? 저는 얼마전 지금까지 모은 돈을 가지고 '진동건'을 샀습니다. 그런데 이게 웬일! 분명 게임 가게에서는 잘 되던 진동건이 저희 집에서는 전혀 초점이 맞지 않고 소리와 진동만 됩니다. 그래서 다시 게임 가게에서 해본 결과 너무나도 잘되는 것이였습니다. 저는 다시 집에서 해보았는데 되지 않았습니다. 저는 저희 집이 14층이라서 안되는 것 같은데 꼭 좀 알려 주세요.

A 진동건은 원래 성능상 남코제 건콘보다 조준이 잘 맞지 않습니다. 전혀 초점이 맞지 않는 것은 아니고, 초점을 맞춘 후 사용하면서 점점 벗어나는 현상이 자주 일어납니다. 이유로는 진동으로 인하여 내부 부속품이 흔들려서 기능을 제대로 발휘가 안 된다고 합니다. 그리고 소리와 진동만 되는 이유는 플스와 모니터, 그리고 진동건을 AV선으로 연결을 해 주어야 제대로 된 기능을 발휘하게 되죠. 진동건은 재미있다는 점에서 구입하게 되지만 성능상의 이유로 차라리 남코제 건콘으로 바꾸거나 그게 안되면 대만제 건콘이 더욱 좋을 것 같습니다. 마지막으로 14층과 진동건이 안 되는 것과는 전혀 상관이 없습니다.

훈장의 비극 - 치질편 1500점

미국판 CD의 차이점

Q 얼마전 PS용으로 컨버전 된 「디아블로」를 샀습니다. 그런데, 제가 알기론 미국판으로는 나왔는데 일본판으로는 나오지 않은 걸로 아는데요. 혹시 미국판 CD를 돌려도 PS에 무리가 가지 않을까요?

A 우선 국내에 있는 대부분의 플스는 일본제라고 생각합니다. 정품 미국판 CD라면 돌아가지 않습니다. 그러나 플스1000이거나 복사칩이 달려 있으면 돌아가죠. 또 사에라나 액플을 장착해도 돌릴 수 있습니다. 그리고 미국판 CD를 돌려도 당연히 PS에 무리가 없죠. 미국판이냐, 일본판이냐 하는 것은 CD에 어떤 국가 코드를 집어넣고, 게임내용이 각 나라의 문화에 맞게 되어있느냐로 나뉘는 것뿐이고, CD자체에 다른 점은 없습니다.

액션 리플레이의 문제점

Q 저는 개조 PS5000을 보유하고 있습니다. 액플에 관한 질문인데요. 액플 번호를 입력하고 가동시키면 예) 철권3 포스모드의 적으로 플레이하면 스테이지와 로딩사이에서 멈추어 버립니다. 혹시 CD가 문제인가요, 아니면 액플에 문제가 있는건가요. 그리고 몇일 후에 실수로 액플이 빠졌습니다. 그런데 액플을 가동시켜 보니 액플 메뉴판은 나오지 않고 소니로고와 플스 로고가 나오고 게임이 시작됩니다. 왜 그런가요?

A 만약 포스모드에서만 버그가 생기는 거라면, 액플에 코드를 잘못 입력하지 않았나 생각됩니다. 다시 한 번 확인을 해 보시구요. 그리고 액플이 가동이 되지 않는 이유로는, 우선 액플이 빠질 때 옆에 달린 스위치가 꺼진 것은 아닌가 생각됩니다. 두 번째로 전원이 켜있는 상태에서 패드나 스틱, 메모리카드, 특히 액플을 빼거나 끼우면 플스나 액플에 상당한 무리가 가게 됩니다. 플스만 작동이 된다면 액플이 고장났다고 의심할 수 있겠죠.

• 공지 •

전화로 저희 게임 챔프로 게임 관련 질문을 주시는 경우가 있습니다. 그러나 저희 게임 챔프에서는 전화상으로 답변을 해드리지 않습니다. 따라서 게임과 하드웨어에 관한 모든 질문은 엽서와 편지로 보내주시기 바랍니다.

COME BACK HOME 1500점

좀비 겜훈장 1500점

ART Gallery

아트갤러리

안녕하세요 담당자 Mcwild입니다. 여름 감기는 안 걸리셨는지요? 잡지사에 일하면서 가장 큰 즐거움 중 하나는 역시 자신의 글을 읽어주는 독자들과의 커뮤니케이션입니다. 그래서 전 아트 갤러리에 남다른 애정을 가지고 있답니다. 이번에도 수많은 독자들의 정성이 가득 담긴 작품들이 도착했군요. 비록 선정되지 않은 분들이라도 너무 안타까워하지 마세요 여러분의 작품들은 하나도 빠짐 없이 보고, 기억하고 있답니다.

장원:2000 준준장원:1200
준장원:1500 입선작:500

장원

레온 조심해!

상당히 독특한 질감의 작품이군요. 지면으로는 그 느낌이 전달이 안될 것 같아 걱정입니다. 어두침침한 분위기가 아주 맘에 드네요. 하지만 뒤에 서있는 괴물이 왠지 레온의 동료인 것 같은 느낌이 드네요(저만 그런가요?). 아 그리고 소원 성취 하셨으니 한강다리에서 뛰어내리지 마시고 꿋꿋이 살아가세요. 후후

준준장원

쥰&엘

영주님 엽서는 감사히 받았습니다. 세상에 하나밖에 없는 엽서라니.. 세상에 하나뿐인 제게 어울리는군요. 맥용 파일로 보내주시니 보기는 불편했지만 원고 넘길 땐 좋군요. 호 근데 매킨토시를 가지고 계시다니.. 그래픽 디자인 하시나봐요. 다음 달에도 좋은 작품 기다리겠습니다.

준장원

명인괴담

우편물을 정리하다가 '음 겜훈장한테 온 엽서군' 이라고 생각하고 있는데 아..아트갤러리에 온 엽서더군요. 게다가 뒤에 있는 것들은 많이 보던 얼굴들. 실제로 보신 적이 없으실 텐데 상당히 비슷하게 묘사를 하셨네요. 휴 다행히 전 없어서 안심. 특히 허우적 님이랑 구구리 님이 닮았네요 후훗.

요즘 애들

정말 전쟁, 호환, 마마보다 더 무서운 그림이군요. 왠지 보는이로 하여금 폭주하도록 만드는 힘이 있는 그림이네요. 케헤헤헤 웃으면서 달밤을 달리고 싶은 그림.

폭주 레오나

학교에 에어콘이 들어왔다니.. 정말 좋으시겠군요. 소형 선풍기 2대로 고교 생활을 마친 제게는 정말 꿈같은 얘기네요. 으음 이 느껴지는 세대차. 그리고 이번에도 보내주신 사오정 시리즈.. 거의 세기말적 유머로군요 무념 무상.

해저드 이브

또 만났네요 성호님. 이제 말년 병장이니 뒹굴 뒹굴 편하시겠어요. 게임챔프를 사는데 그렇게 고생을 하시다니. 앞으로 졸병을 시켜서 사오게 하세요 육군 사대 장성중 하나인 병장이 그런 고생을 후후. 역시 이번 작품도 열악한 환경에서 최대한의 실력 발휘를 한 작품이군요. 나중에 제대하고 좋은 환경에서 보낼 작품이 벌써 기대됩니다. 더운 여름 몸 조심하시길.

여자

처음 성공한 여자 캐릭터라고 하셨나요? 성공하셨네요 이 정도면. 근데 전 이 그림을 보고 왜 '내 구두를 핥아.' 장면이 생각나는지(변태 아녜요). 나오지 않은 발과 아래를 지그시 바라보면서 무언가 말하는 것이 상상력을 자극. 으음 곤란.

케첩이 달콤하군?

지영님 삼가 조의를. 우송 도중 거칠게 다루어진 탓인지 막 칠은 벗겨지고 장난이 아니군요. 제목이 케첩이 달콤하군 이라니 저 저질이예욧. 별로 무섭진 않은 그림이지만 무섭게 봐달라고 하셔서 무섭게 노려봤습니다. 하지만 안 무섭더군요 음. 다음에도 좋은 작품 기대하겠습니다.

대 폭주! 이오리!

상진님 다음에는 좀더 톤을 꾹꾹 눌러 붙이세요. 오는 도중에 여기저기 떨어져서 제가 붙였잖아욧. 그나저나 이오리가 머리가 흰색이 됐네요. 폭주하느라 기를 너무 소모해서인가요? 거기다 자해까지 하다니.. 그렇지만 왠지 자해가 어울리는 이오리.

겐주로 부모 암살과 배후인물

죄송합니다. 제목을 안 적어주셔서 제가 마음대로 지어버렸습니다. 눈 내리는 장면이 아주 운치가 있네요. 하지만 겐주로가 꼭 바람의 검심에 나오는 그 늘 웃고 있는 녀석(이름이.. 으으)과 똑같네요. 너무 귀여워서 겐주로 같지 않음. 그에 비해 잔쿠로는 천하 대장군 같은 위압감을 풍기는군요. 힘있게 움직이는 선들이 참 좋아요.

무제

제목을 지어달라고 했는데 아무리 생각해도 하얀님이 원하시는 이쁜 제목이 안 떠오르네요. 기껏해야 '여왕님과 시녀' 같은거.. (무념) 아마도 오빠도 같이 보내셨던 거 같은데. 아쉽게도 탈락하셨네요 다음 번에는 남매 공동 장원이라도 노려보심이?

킬릭

GB소포를 소포로 보내 주신다니 감사. 훗 절대 잊지 않습니다. 저번 호 작품을 보고 댄스 매니아라는 것은 짐작했었지만 '북북 댄스' 매니아였다니.. 대단하군요. 다음에 놀러 오신다고요? 방문 시 불문율은 '빈손 출입 금지' 입니다. 무슨 뜻인지 잘 아시리라 믿고 기다리죠 후후.

메이저 부문

이번 호는 메이저 부문이 영 부실하군요. 예전 같으면 맘에드는 작품을 두손 가득히 들고 행복하 고민을 했을텐데 이번에는 마음에 드는 작품이 달랑 하나. 선호님 작품에서는 특히 아이네의 표정이 마음에 드네요. 그런데 다음에 또 보내실 땐 꼭 사연도 보내시길.

● 98년 10월호 챔프 아트 갤러리는?

이번 아트 갤러리의 납량 특집 이벤트는 대 실패입니다. 담당자는 슬퍼요. 하지만 다음 호에도 꿋꿋이 주제를 설정해 봅시다. 10월이면 가을을 앞둔 시기, 왠지 서정적이고 분위기 있는 그림이 그리고 싶으시죠? 다음 호 주제는 '담당자의 여린 가슴을 적시는 그림' 입니다. 16절지 이하 사이즈로 보내주세요. 마감은 다음달 22일까지 입니다.

● 보내실 곳

서울시 마포구 상수동 324-1
법경 빌딩 5층
(우) 121-160
게임챔프 (챔프 아트 갤러리)
담당자 앞

4컷 만화

클라우드 킬

D&D와 FF7을 연계하시다니 대단한 상상력입니다. 그림도 귀엽고 4컷 만화다운 모습을 딱 보여주시네요. 다음에도 기대.

죽음의 만찬

납량 특집 4컷 만화라고 해서 긴장하고 읽었는데, 썰렁.. 왠지 약간 우울해지면서 하늘도 한번보고 개미굴도 파보고. 그림이 깔끔하고 귀여워서 마음에 쏙 드네요.

CHAMP 게시판

6월호 초음속 퀴즈 정답

NIGHTMARE OF BILSTEIN

조원일/경기도 구리시 토평동 48-112 (23통)
최정화/부산시 동래구 안락 2동 144-76 13/6
이상 2명에게는 챔프 점수 1000점을 드립니다.

남코의 최신 건슈팅 게임 타임 크라이시스 2에서 스테이지 2 보스의 이름은?

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경 빌딩 5층
월간 게임챔프 「초음속 퀴즈」담당자 앞
마감: 1998년 8월 20일
당첨자 발표: 게임챔프 98년 10월호 게시판

챔프점수 상품

1등 2등

현대컴보이64 1대

PS, SS 소프트 중 자신의 보유 기종에 맞게 1타이틀 선택 가능(게임 소프트는 당첨자 발표 시점에서 가장 최신중 게임)

5~10등

16~25등

오리지널 최신 게임음악 CD 1개씩

26~40등

PS/SS 체험판 CD 1개

41~45등

인기 캐릭터 피규어 인형 1개씩

56~60등

PS 액션 리플레이 1개씩

상품제공 : 네오메니아 (02-719-7156)

4등

미니겜보이 1대

플레이스테이션 1대

세가 새턴 1대

3등

11-15등

게임챔프 6개월 정기구독권 1장씩

46-55등

최신 게임 공략 비디오1개씩

61-70등

PS 메모리카드 1개씩

71-75등

인기 캐릭터 머그컵

76-100등

타마고치류 게임기 1개씩

BONUS 환상특급

이 코너는 네모네모로직과 챔프 점수도 받을 수 있는 코너입니다. 또한 1년치 챔프 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 챔프점수 1,000점도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 6개월치 선물 대방출이 실시되는 98년 12월호까지 계속 기록됩니다.

네모네모 로직

세로 열 (왼쪽부터):
9 / 5 4 / 8 1 / 4 4 / 4 2 1 / 5 1 2 / 5 2 / 2 2 1 / 5 3 1 / 2 3 3 1 / 1 1 1 2 1 3 / 2 3 1 3 1 4 / 5 5 3 2 / 1 2 5 3 2 / 2 4 4 3 2 / 2 2 1 4 3 2 / 2 2 4 5 3 2 / 1 6 1 6 3 2 / 2 2 1 2 1 2 2 / 1 1 5 1 2 1 5 / 2 1 1 2 1 3 / 2 1 1 3 1 / 4 3 3 / 2 2 / 2

가로 행 (위부터):
2 1 2 / 2 1 4 / 3 6 / 2 1 1 2 3 / 2 2 2 2 / 2 2 3 / 3 1 8 / 1 1 7 1 / 1 1 1 2 1 1 / 1 2 3 6 / 2 1 2 / 1 1 2 1 3 / 1 1 2 4 1 / 1 2 11 2 / 2 1 2 6 3 / 1 1 2 1 12 / 1 2 3 8 1 / 2 4 1 4 6 / 4 2 / 2 9 / 2 4 8 / 1 2 9 / 1 2 2 2 / 11 / 12

♥ 지난호 답

♥ 왼쪽의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 네모네모 로직 단행본을 드리고 나머지 5명에게는 챔프점수 500점씩을 드립니다.

보내실곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 게임챔프 〔네모네모 로직〕 담당자 앞

지난호 당첨자

게임챔프 필자 모집

게임챔프에서는 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 차세대기(SS, PS, N64) 아케이드입니다. 게임경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상이어야 하며, 취재팀 이재먹 (02-3142-6845)에게 연락 주세요.

담당자의 한마디

● 담당자 Mcwild입니다. 무더운 여름 어떤 잘 지내시나요? 요즘 어떤 게임으로 더위를 식히시는지 참 궁금하네요. 전 스타크래프트 베틀넷에 푹 빠져 있답니다. 강자와의 대전에서 느껴지는 그 긴장감이 모든 더위를 식혀준답니다. 아! 제 얘기만 했는데 이번에도 이름을 안 적어주신 독자 분들이 계시네요. 역시 안타깝지만 탈락입니다. 또 이번에도 정성 들여 작성한 엽서를 우선으로 선정했습니다.

애독자와 고통을 분담합니다!

~~7,000원~~ → 6,800원

CHAMP CHAMP는 근 몇 달동안 정품 PC 게임을 특별 부록으로 제공하여 임시 특가 7,000원을 받았습니다. 하지만 자체 애독자 조사 결과 챔프 애독자의 PC 보급율이 50% 수준이며 그나마도 사양이 맞지 않아 게임을 즐길 수 없다는 애독자가 80% 이상을 차지 하고 있다는 결론을 얻게 되었습니다. 따라서 앞으로는 챔프 독자들에게 도움을 주지 못하는 PC 게임 부록을 지양하여 결국에는 200원 가격 하락의 효과를 볼 수 있게 되었습니다.

CHAMP CHAMP에서는 비디오 게임 특성에 맞는 부록 발굴에 힘 쓰겠습니다. PC 게임 정품 부록을 하지 않는다고 해서 '이제는 챔프에 부록이 없겠구나' 라고 생각하지 마십시오. 다음호부터는 비디오 게이머들이 원하는 바로 그런 특별 부록을 발굴하여 애독자들의 성원에 보답하는 챔프가 되겠습니다.

CHAMP CHAMP에서는 이번 일과 마찬가지로 앞으로도 독자 여러분들의 소리에 귀기울일 것입니다. 언제든지 챔프를 보시다가 건의를 하고 싶거나 고쳐야 될 점이라고 생각하신 점이 있으시면 주저 마시고 글을 보내 주시기 바랍니다. 최대한 귀를 열어 놓고 독자의 소리를 들을 수 있는 '준비된 게임지' 가 되도록 노력하겠습니다.

대한민국 最高의, 最古의 비디오 게임지

제우미디어 게임챔프 편집진 일동

PLAY STATION

극악의 난이도를 자랑한다!

오버 블러드 2

「바이오 하자드」가 처음 등장하여 선풍적인 인기몰이를 하고 있을 즈음, 리버힐 소프트에서 같은 장르인 「오버 블러드」라는 게임을 조용히 내놓았다. 그다지 큰 인기를 얻지는 못했지만, 나름대로의 매력을 지닌 게임이었다. 그리고 1998년 여름, 더욱 새로워진 모습과 화려한 성우진, 그러나 더욱 극악해진 난이도를 가진 「오버 블러드 2」가 우리 앞에 다시 나타났다. 자! 중국에서는 「살인 연구소 2」라고 불리는 이 극악의 게임에 한 번 도전해 보자!

제작사 : 리버힐 소프트
장 르 : 액션 어드벤처
발매일 : 7월 26일
발매가 : 6,800엔

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

Over Blood 2

오버 블러드 2의 세계로 들어가 보자!

메인 화면 설명

메인 화면

메인 화면의 구성은 그다지 특별한 것은 없다. 빨간 색 게이지는 HP를 의미하고 파란 색 게이지는 물 속에서 쓸 수 있는 산소량을 나타낸다(딥 피어와 비슷하다).

조작법 설명

이것은 바로 리복점프다!

방향키: 주인공의 이동
스타트 버튼: 게임의 일시정지, 옵션모드, 아이템 사전 모드
셀렉트 버튼: 카메라 시점을 오토(Auto)/프리(Free)로 함
□버튼: 점프, 점프한 후, 매달리기
△버튼: 메뉴 화면을 부른다.
○버튼: 결정이나 조사, 무기를 가지고 있을 때에는 무기 사용
×버튼: 누르고 이동하면 대쉬, 결정 취소
L1, R1버튼: 좌우로 시점 전환
L2, R2버튼: 상하로 시점 전환
L1+R1버튼: 주변의 시점을 관찰한다
L2+R2버튼: 총기류의 무기를 들고 있을 경우, 자동조준을 한다

메뉴 화면 설명

메뉴화면

메뉴 화면이 뜨고 있는 동안에도 시간이 흐르므로 적 공격시나 흔들리는 발판에서는 완전 무방비상태가 되므로 신중히 행동해야 한다.

도구란
말 그대로 도구를 사용

구급란
구급 아이템을 사용

무기란
무기를 장착, 벗는다. □버튼으로 간단히 벗을 수 있다

탄창란
탄창을 사용한다(무기를 쓸 동안에만)

폭탄란
폭탄을 사용한다 (공격용뿐만 아니라, 이동용 혹은, 문을 부술 때 사용하므로 자주 사용하는 커맨드다).

의류란
의류를 장착한다

신발란
신발의 장착

기타란
기타 특수 아이템을 사용함(대부분 이벤트에 필요한 아이템들이나 기타 열쇠 등이 해당 됨)

등장 캐릭터 소개

Acarno Dranie

아카노
이 게임의 주인공. 사소한 일에는 신경을 전혀 안 쓰는 쾌활한 성격의 소유자. 점프 블레이드(미래형 오토바이 레이스)에 꿈을 가지고 있는 열혈한이다

Chris Bernbecker

크리스
이 게임의 히로인. 냉정한 성격이지만 정이 많다. 국제경찰 조사관 소속이며 의외로 여성스러운 면도 많다

Raz Hardy

라즈
술집 D-NA의 주인. 과거에는 과학자로 일했던 경험이 있으며 아카노 일행에게 하야노 인더스트리의 음모를 파헤치도록 한다

Ryuichi Hayano

하야노
하야노 인더스트리의 사장. 섬세하고 침착한 태도를 지니고 있다. 자신 이외에는 그 누구도 믿지 않는 성격의 소유자다

Kondo

곤도
하야노의 오른팔로 충직하고 묵묵한 성격을 가졌다. 하야노의 비밀조직을 지휘한다(특수능력도 지니고 있다)

Nabaro Jean

나바로
나이와는 달리 기가 센 행동파 노인. 전에 라즈와 같이 일했던 경험이 있고 기계조작에 능하다

주요 무기 일람표

구식총
20세기에 쓰던 총과 같은 타입의 총. 살상능력이 낮기 때문에 호신용으로 인기

레이저 건
레이저를 발사하는 총. 벽을 뚫고 앞에 있는 물체를 공격한다

라이트 세이버
대중적인 광선검. 비교적 파괴력이 있다. 에너지 팩이 필요

봄 샷
핸드 봄을 발사하는 무기

하드 브레이커
지오 레이저라는 새로운 기술에 의해 태어난 최신식 광선검

화염 방사기
불을 발사해서 물체를 태우는 일이 가능하다. 무기로도 사용 가능

핸드 나이프
호신용 나이프. 살상 능력이 낮지만 에너지를 필요로 하지 않는다

핸드 바쥬카
바쥬카 탄을 사용. 살상력이 높지만 가까이 있으면 자신도 피해를 입음

탄창

매거진
구식 총에 장착하는 탄창

에어 팩
소형 아쿠아랜에 장착하면 에어가 전부 채워진다

오일 카트리지
화염 방사기에 장착하면 오일이 전부 채워진다

바쥬카 탄
핸드 바쥬카에 장착하는 탄창

머신 건 카트리지
머신 건에 장착하는 탄창

에너지 팩
레이저 관련 무기의 탄창

매그넘 탄
딕 매그넘에 장착하는 탄창

폭탄

핸드 봄
핀을 뽑고 3초 뒤에 폭발. 던지는 것 이외에 놓기, 굴리기 등이 가능

스위치 봄
설치한 후, 기폭 스위치를 눌러 폭발시키는 폭탄

타임 봄
신관을 세트해서 폭발하는 시한성 폭탄. 폭발력은 핸드 봄보다 강력하다

버스트 봄
무언가에 접근하면 폭발하는 폭탄

주요 아이템 일람표

도구

보이스 레코더
음성으로 행동을 기록한다. 세이브 가능

훅 샷
와이어에 달린 훅을 이용해서 높은 곳으로 이동한다. 수면에서도 사용 가능

통신기
다른 곳에 있는 동료와 통신을 하여 캐릭터 체인지를 할 수 있다

소형 아쿠아랜
입에 물면 수중에서 잠수 보급이 가능하다

중력 컨트롤러
몸에 작용하는 중력을 반감시켜 점프가 2배로 된다

프리즈 팩
강력한 냉기를 발산하여 순식간에 물을 얼린다

히트 팩
고열을 발산해서 수면을 증발시킨다. 얼린 수면을 물로 되돌릴 수 있다

인스턴트 플레이트
일정시간 특수한 발판을 형성해 위에 탈 수 있다. 중력장에서는 이상 작동

회복

구급 스프레이
구급용의 휴대 스프레이. 대미지를 전부 회복

소화 스프레이
소화제를 분사하는 휴대 스프레이. 몸에 붙은 불을 끌 수 있다

휴대 에어
수중에서 사용하면 브레스 메터를 전부 회복할 수 있다

부츠

브래드 부츠
브래더에게 애용되는 정크 브래드용의 부츠

고무나카
고무잔화의 약칭. 전기가 흐르는 바닥의 대미지를 어느 정도 완화

쿨 소울
내열성이 우수한 부츠. 고온의 바닥 위 등을 걸을 수 있다

스파이크 부츠
얼음이나 급경사면에서 미끄러지지 않는 특수한 그립이 달린 부츠

레더 부츠
가죽으로 만든 부츠. 지극히 평범해서 이렇다 할만한 특징은 없다

옷

레드레더
그냥 보통의 가죽 재킷. 색은 빨간색

댄스 복장
댄스용의 복장. 댄스가 좋다면 이것을…

레이빌
싼 가격으로 노출도가 높은 옷. 레이빈의 페이크 브랜드

아미슈츠
전형적인 군바리옷(?). 방어력은 수준급

나파로 커스텀
나파로가 직접 만든 특제 오버 롤

게임에 들어가기 전에…

1. 세이브는 전투 시(즉, 적이 있을 시) 이외에는 가능하다. 즉, 적이 있어도 이를 제거하면 세이브가 가능하므로 세이브가 자유로운 것처럼 보이지만, 실전에서는 그다지 여유가 없으므로 기회가 나면 항상 세이브를 해두자.

2. 길을 잘 외우자. 오토 맵핑이 없는 불편함 때문에 길 암기는 필수이다(아마 짜증이 많이 날 듯).

3. 보스전 이외에는 HP에 신경 쓰지 말자. 이 게임은 즉사 트랩이나 아니면 떨어져 죽는 경우가 비일비재하기 때문에 보스전을 대비해서 스프레이류는 아껴두자(죽어도 그 에리어에서 다시 시작이 가능하다. 물론 아이템의 상태도 그대로이다).

4. 점프의 달인이 되자. 이 게임에서 훅샷과 점프, 그리고 폭탄을 이용한 움직임은 정말로 중요하다. 이것을 마스터하지 못하면 아마 짜증에 못 이겨 플스를 부수게 될 지도….

5. 시점 전환에 신경 쓰자. 게임 진행에 필수인 아이템은 물론, 대부분의 아이템이 잘 보이지 않는 곳에 있으므로 시점전환은 필수이다(모든 아이템은 반짝이는 작은 점으로 표시된다).

6. 해결방법은 하나가 아니다. 같은 문제라도 다양한 각도에서 해결이 가능한 경우가 많다.

7. 인내심을 가져라. 우선 이벤트 신들이 텍스처 자막 없이 10~15분 동안 계속되는데 만일 일본어를 모르는 플레이어라면 정말 짜증날 것이다(그냥 넘어가거나 도중에 세이브도 불가능). 또한 게임 도중에 수많은 게임 오버 메시지를 보게 될 것이므로 역시 인내심이 요구된다.

1. 우연한 만남

한 비행선 안에 국제경찰로 보이는 한 여자가 주의를 살피며 어떤 노인을 감시, 아니 경호하고 있다. 이 여자의 정체는 무엇일까? 그리고 왜 노인을 살피는 것일까?

의문의 여성

노인의 정체는?

착륙!

비행선은 공항에 착륙하고 그곳에서 금발의 한 남자가 내린다. 바로 이 남자가 주인공인 아카노 상당히 유쾌하고 밝은 성격인 듯 하다. 내리면 우선 조작법에 익숙해지도록 하자. 주변 사람들에게 말을 걸면 조작법을 가르쳐 줄 것이다. 주변을 쭉 살핀 후, 벤치에 앉아 있는 노인(아까 전의 여자가 감시하던 노인)에게 말을 걸자. 여기서 '앉아서 쉰다(座って休みする)'를 선택하면 자동으로 이벤트가 발생한다.

주인공 아카노의 등장

이 노인에게 말을 걸자

노인과의 대화, 그리고 괴한의 공격

주인공과 노인이 대화를 나누게 된다. 주인공의 이름은 아카노, 그리고 노인은 아마도 박사 신분인 듯 하다. 이윽고 아카노는 노인이 살해당할 것이라는 예지(?)를 하고 노인을 위기에서 구해준다. 그러나 의문의 괴한이 나타나 주인공과 노인을 위협하고 뒤이어 나타난 여자 경관까지 위기에 빠진다. 여자 경관이 놓친 총을 얻은 아카노는 대항하려고 하지만 괴한은 곧이어 흉칙한 괴물의 모습으로 변하여 더더욱 위기에 빠지게 된다. 그러나 노인은 아카노에게 의문의 캡슐을 넘기고 아카노는 그것을 가지고 도망치게 된다.

괴한의 출현

총을 얻자

괴물로 변하는 괴한

이벤트가 끝나면 괜히 괴물에게 대항해서 탄환 낭비할 필요가 없으므로 아래로 쭉 도망가자. 계속 도망가다 보면 아까의 그 괴물이 캡슐을 뺏기 위해 아카노를 위협하지만, 그의 특기인 번지점프(?)로 위기를 모면한다.

열심히 도망가자

아자~ 번지점프

주인공은 이스트 엣지라는 항구마을로 도망간다. 여기서 노인으로부터 받은 캡슐을 사용해 보자. 알 수 없는 의문의 목소리가 나올 것이다. 우선 주변을 돌아다닌 후, 위층으로 올라가서 D-NA라는 주점으로 가 보자. 한편, 전에 보았던 여자 경관 역시 아카노의 뒤를 쫓는다.

캡슐의 정체는?

여기가 D-NA

여자 경관 등장

OVERBLOOD 2

술집 주인 라즈와의 만남

아카노는 캡슐 안에 들리는 '니나'라는 목소리와 술집인 D-NA(디나)의 발음이 비슷하다는 이유로 D-NA로 향한다. 그곳에서 술집 주인인 라즈를 만난다. 아카노는 캡슐을 주인에게 팔려고 하지만 잘 되지 않는다. 이때, 캡셀이 떨어지면서 그 안의 내용이 정확하게 나오자, 주인은 놀라면서 아카노에게 자신의 조건을 들어주면 5만 크레딧을 준다고 한다. 캡슐의 내용은 그들이 자신들의 계획을 달성했다는 것과, 그들의 만행을 막아야 한다는 것이었다(실제로는 주인인 라즈에게 박사가 남긴 메시지이다). 그 조건이란 나바로라는 자에게 파고다 맵(パゴダ マップ) 이란 지도를 받아오라는 것이다.

술집 주인 라즈를 만났다

이 자가 나바로?

이벤트가 끝나면 우선 지리도 익힐 겸, 마을을 돌아다녀 보자. 가능하면 탄환 가게에서 탄환이라도 사두는 것이 좋을 듯하다. D-NA 술집 앞에 있는 차의 뒤쪽을 조사해보면 훅 샷(フック ショット)을 얻을 수 있다. 이것을 얻고 다시 D-NA로 돌아가자.

이곳이 바로 이스트 엣지

여기서 아이템을 얻자

자! 이제 침투다!

이벤트가 끝나면 침투 루트를 결정해야 한다. 하나는 바다로 잠입하는 것이고(海から潛入), 또 하나는 (甲板から潛入) 하는 것인데 시작부분만 다를 뿐, 그다지 차이는 없다. 우선 바다로 잠입할 경우는 바다 속 스위치를 눌러서 진행하도록 한다. 갑판으로 잠입할 경우는 후크 샷으로 위로 올라가 진행하도록 한다(필자는 바다 속 루트로 진행했다). 바다 속에서는 □버튼으로 전진하고 ×버튼으로 후진한다. 산소가 부족하게 되면 죽으므로 산소가 부족하다 싶으면 수면으로 나와서 산소를 보충하도록 하자.

두 가지 길 중에서 하나를 선택

여기서 스위치를 누르자

바다 속으로 들어가면 잠수함이 보일 것이다. 잠수함으로 올라간 뒤, 크레인을 타고 넘어가면 되지만 바다 속에는 상어가 있으므로 주의하자. 잠수함 내의 아이템을 얻으려면 히트 백(ヒート パック)을 쓰면 수면이 사라진다. 이렇게 해서 잠수함 패치로 간 뒤, 패치를 폭탄으로 폭파시키면 길이 열릴 것이다.

잠수함 지역

2층으로 가면 톱니바퀴가 있고 저기 건너편에 유리로 된 지역이 있을 것이다. 우선 화물칸으로 이동한 후, 톱니바퀴 지역으로 점프해서 이동하도록 하자(물론 중간에 떨어지면 즉사하므로 주의하자). 이동해서 건너편까지 가면 유리로 된 지역이 있는데 이곳은 소총으로 유리를 깰 수 있다. 유리를 깬 후, 안으로 들어가면 전력 제어기가 있는데 이 제어기를 완전히 끄도록 하자. 모든 일이 끝났으면 위로 올라가자.

톱니바퀴 지역

다음 층으로 올라가면 레이저 락이 해제되어 있을 것이다. 이곳에 들어가서 파고다 맵(パゴダ マップ)을 얻으면 이번 미션의 임무는 달성한 것이지만 그전에 위층으로 올라가서 아이템들을 얻어 두는 편이 좋을 것이다. 콘테이너의 문은 폭탄으로 폭파시킬 수 있으니 참조하도록 하자. 맵을 얻고 나오면 자동으로 보스가 나오고 보스전이 펼쳐진다.

바로 여기다

BOSS

경비로봇과의 대결이다. L2, R2 버튼을 동시에 눌러서 자동조준을 한 뒤, 공격하도록 하자. 로봇은 근거리에서는 펀치, 원거리에서는 전기탄을 쏴대지만 첫 번째 보스이므로 그다지 어렵지 않을 것이다. 로봇을 물리치면 주인공은 자동적으로 어딘가로 끌려가게 된다.

나바로와의 만남

어딘가로 끌려간 주인공은 나바로에게 붙잡힌다. 거의 죽을 위기에 처하게 된 아카노. 그러나 나바로는 라즈라는 이름을 듣자, 태도를 180도로 바꾸면서 주인공을 도와준다. 나바로와 라즈는 과연 어떤 관계일까?

이 자가 나바로다

미니 게임 헬기 격추

포로 헬기를 격추시키는 미니 게임을 즐길 수 있다. ×버튼으로 재장전이 할 수 있다는 점을 알아두자. 이것을 클리어하면 포인트에 영향을 줄 수도 있다.

뿅뿅뿅~ 슈팅 게임이다!

라즈와 크리스의 재회

한편, 라즈는 경관인 크리스에게 자신의 정체를 미력하나마 밝히고 자신들은 정부와 기업의 비밀과 만행을 파헤쳐야 한다고 말한다. 아직은 모르는 것이 너무 많은 듯 하다.

예전의 님과 여(?)

이번 에피소드가 끝내면 클리어 화면과 함께 플레이어가 클리어한 시간, 그리고 보스와 대전시 평가점 등의 클리어 포인트가 나온다. 여기서 자신의 실력을 확인하도록 하자.

클리어 평가

2. 각성(覺醒)

3명의 박사와 아키노

D-NA에 모인 주인공 일행. 역시 라즈와 나바노는 아는 사이였다. 게다가 나바노와 라즈는 전직이 과학자였다고 하는데…, 게다가 캡슐의 주인공인 베르타 박사와 라즈, 그리고 나바노는 3명이 서로 아는 사이라고 한다. 그들은 어떤 연구를 하고 있었는데 갑작스런 사고(조작된 것일 지도) 로 인해서 거의 기억을 잃었다고 한다. 그 뒤, 이 3명의 박사들은 누명을 쓰고 교도소로 향하다가, 어떤 소년이 자신들을 구해주었다고 한다. 이들은 자신들이 했던 연구가 무엇인지 전혀 모르지만, 만약 나쁜 것이라면 반드시 없애 버릴 것이라고 약속했다고 한다(아마도 이들은 정부의 비밀 연구를 했을 듯 하다). 라즈는 자신은 강화인간에 대한 연구를 했었던 것 같다는 얘기를 하면서 자신의 기억으로는 파고다라는 건물에 어떤 비밀이 있는 것 같다고 한다. 경관인 크리스는 협조를 약속하지만 주인공인 아카노는 자신은 이런 일에 끼기 싫다면서 빠져나간다.

3인의 정체는?

니노의 환영

거리를 빠져나와서 위쪽으로 가보자. 그러면 예전에 납치당한 아카노의 여동생인 니나의 기억이 떠오른다. 그리고 니나의 영혼(?)이 나타나 아카노를 필요로 하고 있는 사람들이 있다면서 아카노를 라즈 일행이 있는 곳으로 인도한다.

납치당한 여동생

니나의 영혼(?)

여기서는 3명으로 나뉘어서 플레이하게 된다. 각 플레이어간의 능력 차이는 거의 없고 아이템도 공유하므로 캐릭터에 그다지 신경 쓸 필요는 없다. 필자는 제1 경비 시스템은 나바로, 제2 경비 시스템은 크리스, 제3 경비 시스템은 아카노를 선택하여 진행하였다

제1 경비 시스템

제 1경비시스템의 가장 큰 특징은 전기가 흐르는 지역이라는 것이다. 그러므로 아이템 중에서 고무장화를 장착하는 것이 좋을 것이다. 우선 시작하자마자, 스위치를 찾은 후에 레이저락을 풀도록 하자. 다음으로 진행하면 적들이 나오는데 별다른 피해를 주지 않으므로 탄환도 절약할 겸 그냥 무시하면서 진행하자.

여기서 시작한다

적들은 무시하자

다음은 메인 전력실로 가 보자. 그곳의 기계는 점프로 도달할 수 없는 곳에 있을 것이다. 역시 훅 샷을 사용해서 올라가도록 하자. 계속 진행하다보면 창고 비슷한 곳에 다다르게 되는데 이곳의 도어는 폭탄으로 폭파할 수 있다. 그 안에는 게임 진행에 꼭 필요한 레드 카드가 있다. 여기서는 반드시 전원의 스위치를 내려두자.

훅 샷을 사용해서 올라가자

문은 폭탄으로 부수자

전에는 전기 때문에 지나가지 못했던 지역을 통과할 수 있을 것이다. 점프를 잘 이용해서 건너편 문으로 가도록 하자. 도중에 레이저 검을 얻을 수 있으니 반드시 챙겨두자. 이곳을 지나면 드디어 목적지다. 목적지인 제 1경비 시스템. 여기서는 파이프들을 잘 이용해서 탑의 꼭대기로 가야 한다(점프한 후, 매달리기 점프를 하고 □버튼 연타를 잘 활용하자). 물론 떨어지면 그대로 저승행이다. 파이프 위에 전기가 흐르는 지역도 대미지를 입기는 하지만 지나갈 수는 있으므로 신경쓰지 말자. 올라가면 보스가 플레이어를 맞이할 것이다.

살펼린다.

BOSS

여기서 가장 주의할 점은 싸우다가 낭떠러지로 떨어지면 즉사한다는 점이다. 중간 정도의 거리에서 자동조준을 하고 난사를 하면 그다지 큰 피해 없이 이길 수 있을 것이다. 특히, 탄에 맞고 떨어지는 일은 절대로 발생하지 않도록 하자. 보스를 클리어하면 무선기를 사용해서 캐릭터를 바꾸도록 하자.

이 녀석의 중탄 공격을 주의하자

제2 경비 시스템

제2 경비 시스템의 가장 큰 특징은 불이 많은 지역이라는 것이다. 따라서 소화 스프레이와 프리즈 백(フリーズパク)은 절대적으로 필요하다. 우선 입구 근처에서 아이템들을 모아두도록 하자. 이제 앞으로 진행하면 불이 나 있는 통로가 있을 것이다. 불이 몸에 닿으면 몸의 불 때문에 계속 대미지를 입으므로 재빨리 소화 스프레이로 진화하도록 하자. 이곳을 지나면 커다란 팬과 불구덩이가 있는 지역으로 오게 된다. 여기서 무턱대고 통로로 진행하려고 하다가는 그대로 즉사다(선풍기의 바람 때문에 진행이 불가능함). 우선 구덩이에 프리지 백을 던지도록 하자. 그러면 마그마가 제거되어 이것 때문에 죽는 일은 없을 것이다. 아래로 내려간 후, 곳곳에서 아이템들을 찾자(특히, 화염방사기는 필수). 그 다음, 선풍기 팬의 스위치를 내리도록 하자(훅 샷을 사용. 반드시 마그마를 제거한 곳에서 쏴야만 함). 이제 창살로 된 문이 보이는데 이곳을 폭탄으로 폭파시키고 진행하도록 하자.

여기서 시작한다

할 일이 많은 곳. 죽기도 쉽다

다음은 화염 파이프 지대. 이곳은 일정한 시간마다 불덩이가 발사되는데 역시 맞으면 한 방에 즉사다. 따라서 타이밍을 잘 계산할 필요가 있다. 길이 외길이므로 찾기는 쉬울 것이다.

불덩이는 구석진 곳과 도중에 물구덩이가 있는데 이곳을 피하면서 타이밍을 맞추도록 하자(아마 초반에는 많이 죽을 것이다). 도중에 나타나는 문들은 모두 폭탄으로 제거할 수 있으므로 모두 열어 두어야만 한다.

아주 피곤한 지역

여기가 바로 안전지대

이곳을 지나면 유전 지대가 나온다. 우선 여기서 해야 될 일은 기름과 실버카드를 얻는 것이다. 그러나 높이가 너무 높아서 내려올 때 거의 즉사하기 마련이다. 이를 해결하기 위해서는 우선 탱크의 하단부를 폭파시켜 높이를 낮추어야만 한다. 우선 철조망을 제거해서 아이템을 얻은 후, 기둥을 제거하자. 기둥을 제거했으면 훅 샷을 써서 올라간 후, 아이템을 얻자. 내려갈 때는 기둥을 사용하자. 여기서 반드시 실버카드를 얻어야 한다(만일 얻지 않으면 필자처럼 엄청나게 고생할 것이다). 이제 빈 기름통을 얻은 뒤, 기름이 새는 지역으로 올라가서 기름을 채우도록 하자.

중요한 지역이다

기름을 채우자

여기까지 진행했으면 다시 선풍기가 있는 곳으로 돌아가 길을 건너 반대편 문으로 가도록 하자. 건너가면 크레인이 있는데 여기에 기름을 넣고 작동시켜서 진행하도록 하자. 다음은 움직이는 마루가 있다. 이곳에는 점프로 건너야 하는 지역이 있는데 이곳의 마그마는 프리즈 백으로 없앨 수 있지만, 떨어지면 큰 대미지를 입으므로 십시일반이다. 아무튼 고도의(?) 점프 신경을 요구하는 곳이다. 이곳만 지나면 거의 클리어한 거나 다름없으니 힘내도록 하자. 이곳을 지나면 보스가 나온다.

크레인으로 건너가자

인내심과 뛰어난 점프 실력이 요구되는 지역

BOSS

우선 전과 마찬가지로 낭떠러지로 떨어지지 않도록 주의하자. 보스는 레이저 검에 약하므로 육탄전을 펼치면 그리 어렵지 않을 것이다(누누이 말하지만 이 게임의 보스들은 아주 쉽다. 보스보다 더 무서운 것은 즉사 트랩이다).

제3 경비 시스템

제3 경비 시스템의 가장 큰 특징은 물로 된 지역이라는 것이다. 또한 숨겨진 아이템이나 잘 보이지 않는 지역이 많아서 가장 힘든 지역이다(물론 해결책을 알면 쉽지만…). 수중을 돌아다녀야 하기 때문에 휴대용 산소나 소형 에어탱크 등의 아이템을 반드시 얻어두어야 한다. 우선 입구에서 레이저 락을 스위치로 꺼버린 후, 수중으로 들어가서 진행하도록 하자. 상당히 복잡해 보이는 구조의 수중 던전이므로 산소량에 주의해야 한다. 또한 즉사 트랩이 여기저기 산재해 있으므로 주의하자. 여기에는 고가의 아이템들이 많지만 살아남으려면 진행에나 신경쓰는 편이 좋을 것이다.

여기가 시작이다

즉사 트랩의 공포

이곳을 지나면 통로가 나온다. 여기서 아이템이나 얻어 두도록 하고 훅 샷을 이용해 아이템을 얻는 곳도 있다는 것을 알아두자. 이제 이송 플랫폼으로 가 보자. 이곳은 최악의 난이도를 가진 지역으로 점프 실력이 신의 경지(?)에 도달하지 않았다면 보통의 방법으로는 클리어가 거의 불가능하다. 일단, 건너편 지역은 훅 샷으로 간단히 건너갈 수 있다. 그렇다면 이 움직이는 화물의 목적은? 이 화물들이 움직이는 방향이 위로 올라가도록 하자(위에 조절 스위치가 있다). 그런 다음, 맨 끝에 닿을 쯤에 한 지점에서 스위치 폭탄을 설치 한 후, 폭파시키자(좀 어처구니가 없기는 하지만). 이렇게 하면 대미지를 입기는 하지만 위쪽 지역으로 갈 수 있다.

으악~ 최악의 난이도

올라가면 로봇들이 공격해 올 것이다. 레이저 검으로 간단히 처리한 후, 아이템들을 얻도록 하자. 특히, 골드 키는 반드시 얻어야만 한다. 이제 다시 내려와 새로운 지역으로 가 보자. 여기에는 물 속에 아이템들이 있으니 찾아보도록 하고 아이템을 찾았으면 밖으로 나와 프리즈 백을 사용하자. 그러면 물이 얼면서 다음 지역으로 갈 수 있을 것이다. 이곳의 파이프에서는 하드 블레이커(ハードブレイカー) 라는 아주 강력한 검을 얻을 수 있으므로 반드시 얻도록 하자(훅 샷을 잘 써야 할 것이다). 이곳을 지나면 골드 키를 사용하여 다음 방으로 가면 보스가 나온다.

이곳을 얼려서 진행하자

BOSS

이번 보스는 폭탄 이외의 공격에는 대미지를 입지 않는다. 따라서 스위치 폭탄을 잘 사용하는 것이 클리어의 지름길이다. 그러나 HP가 어느 정도 소모되면 물 속으로 도망가서 회복을 하므로 주의하자. 이 보스에게 깔리면 즉사이므로 이것 역시 주의하자. 레이저 공격은 강한 것 같지만 그다지 위력은 크지 않다. 한방에 보스를 죽이는 방법이 있는데, 그것은 보스가 물에서 나올 때 프리즈 백을 사용하면 물이 얼어서 보스가 움직일 수가 없게 되는 것이다. 이후에는 플레이어 마음대로 요리하시길….

꽃게랑 등장이요!

샹그리라 계획

3개의 경비를 뚫고 마침내 잠입에 성공한 아카노 일행. 그곳의 컴퓨터에서 나바로는 어떤 정보를 빼낸다. 그것은 바로 샹그리라 계획으로 이것은 지구상의 에네르기를 모아서 거대한 우주선을 만든 뒤, 자신들만이 빠져나간다는 계획이다. 이 계획이 실현되면 지구의 에너지는 10년 안에 고갈되어 끝내는 멸망한다고 한다. 이 충격적인 사실에 놀라는 아카노 일행. 그러나 큰 상자에 있다는 니나의 말을 상기한 아카노는 니나를 찾기 위해 이성을 잃고 돌진한다. 그러나 이러한 아카노의 행동에 의해서 적에게 발각되고 만다.

충격적인 샹그리라 계획

이성을 잃은 아카노

아카노를 공격하는 적은 이전에 만났던 괴한으로 아카노는 그와의 일전에 들어간다.

BOSS

지난 번에 만났던 그 괴한과 다시 한 번 싸우게 된다. 스피드도 있고 상당히 강하므로 주의하자. 수시로 HP 회복을 해두도록 하자. 무기는 총탄류는 통하지 않으므로 하드 블레이커를 장비해서 싸우자. 접근전 위주로 맞장(?)을 뜨면서 싸우는 것이 좋다. 적의 HP를 반이상 감소시키면 자동적으로 이벤트가 발생한다.

분노하는 아카노

결국, 괴한의 손에 아카노는 쓰러진다. 그러나 이때, 니나의 환영이 나타나서 아카노는 위기를 벗어난다. 니나는 특별한 힘을 가진 이유로 실험에 쓰인 실험체였으며, 육체가 그 힘을 이기지 못해서 붕괴했다는 말을 한다. 니나를 실험용으로 사용했다는 말을 들은 아카노가 분노를 터뜨리자, 특별한 힘이 나타나는데…. 과연 아카노의 힘의 비밀은 무엇일까?

파란색 사이어인(?)

3. 지하공동

라즈는 우선 파고다에서 얻은 정보를 종합하기 시작한다. 원래 우주선들이 허가도 없이 대기권을 벗어나면 각 나라로부터 공격을 받게 되지만 우주선을 계획한 무리들은 아마도 이를 가만두지 않을 것이라고 한다. 그렇다면 이 우주선은 과연 어디서 만드는 것일까? 이벤트가 끝나면 우선 DN-A의 위쪽 길에 있는 펌프킨 해드라는 술집으로 가 보자. 여기서 술에 취해 누워 있는 사람에게 말을 걸면 이벤트가 발생한다.

이 사람에게 말을 걸자

우주선 공장 대한 정보를 입수

술집에서 만난 사람의 정보를 통해 우주선을 만들고 있는 지역을 알아냈다. 라즈는 그곳이 바로 이곳 이스트 엣지의 지하라고 한다. 또한, 이 사업에는 하야노 재단이 깊이 관여하고 있으며 우주선을 만드는 위치가 이곳의 지하라고 말해 준다. 그 이유는 에네르기를 얻기 쉽고 지하철로 인해 운송도 용이하기 때문이다. 그렇다면 이 우주선의 제조를 막기 위해서 과연 무엇을 해야 할까? 라즈는 주인공에게 이그네션 코아를 제거하라는 임무를 준다.

우주선 공장은 바로 이곳이다.

열차를 타자!

지하철로 가면 우선 쓰러져 있는 남자에게서 키 카드를 얻자. 키 카드를 작동시켜 레이저 락을 푼 후, 진행하도록 하자. 그리고 상점에서 중력 해제장치(2배로 점프하는 것이 가능)를 반드시 사두자(500크레딧으로 가격도 싸다). 통로를 지나면서 아이템들을 얻자. 열차 한 대가 지나가는 것을 볼 수 있는데 아카노는 자동적으로 이 열차에 탄다. 열차에 타면 기차가 도착할 시간까지 아이템을 얻을 수 있는 기회가 주어진다. 하지만 대부분의 아이템들이 기차 위에 있기 때문에 어설프게 행동하다가는 위로 지나가는 파이프에 부딪혀 즉사할 수 있으므로 신중을 기해야 한다.

기차 머리부분에 있는 레이저 건은 반드시 얻자.

문을 열자

어니 열차가…

이 위치에 있으면 파이프에 부딪히지 않는다

의문에 싸인 두 사나이

의문의 두 사나이가 등장한다. 아마도 우주선 제작에 깊은 관련이 있을 듯한데…. 과연 그들의 정체는 무엇일까?

왠지 수상해 보이는 두 사나이

기차가 도착한 곳은 어느 공장이었다. 우선 하이 점프를 이용해서 레드 카드를 얻고 곳곳을 돌아다니면서 아이템을 얻자. 하이 점프로도 올라갈 수 없는 지역은 폭탄의 부력으로 올라가자.

탐색을 하다 보면 열리지 않는 문이 있는데 이 문은 시한 폭탄 2개를 동시에 설치해서 부수도록 하자.

새로운 지역이다

폭탄 2개가 필요

안으로 들어가면 화물차가 보일 것이다. 화물차 키와 기름을 얻을 수 있지만, 배터리가 없으므로 아무런 의미가 없다. 우선 화물창고를 폭탄으로 부수면서 아이템이나 얻어두도록 하자. 이곳에서는 반드시 실버 키를 얻어야만 한다. 이제 계단을 이용해서 분기 홀로 가자. 이곳은 특별한 사항은 없고 단지 아이템을 얻을 수 있는 곳이다. 여기서 통로가 3개로 나뉘어지는데 우선 실버 키를 사용해 들어가도록 하자.

아무런 의미가 없는 화물차

분기 홀

안으로 들어가면 유리로 된 통로가 있을 것이다. 이 통로는 폭탄으로 파괴할 수 있으므로 이 지역에서 일을 마치고 돌아갈 때 통로를 폭파하면 물속의 아이템을 얻을 수 있다.

안으로 들어가면 라즈가 준 새로운 동료 로봇(?)이 반응을 일으키고, 곧바로 2대의 로봇이 공격해 온다. 공격력은 강하지만 접근해서 검으로 공격하면 쉬울 것이다. 게다가 적이 쏜 바쥬카는 다른 적에게도 피해를 주므로 금상첨화이다. 이들을 물리쳤으면 아이템들을 얻은 후, 꼭대기의 크레인에 있는 골드 키를 얻도록 하자. 이것을 얻는 방법은 크레인으로 올라가서 시점전환으로 아래를 잘 살피면 스위치가 있는 곳이 있을 것이다. 그곳으로 떨어진 다음, 스위치를 가동해서 얻도록 하자.

음~ 반응을 보이는군

골드 키를 얻자

이제 레드 키를 사용해서 들어가 보자. 이곳은 단지 아이템만 얻을 수 있는 곳이다.

적은 전과 같은 요령으로 파괴하도록 하자. 거대한 로봇이 하나 있는데, 이 로봇의 어깨나 머리 위에는 많은 아이템이 있다. 아이템을 얻으려면 로봇의 팔을 폭탄으로 부수면 된다.

거대한 로봇

마지막으로 골드 키를 사용해서 가보자. 이 지역은 목표물이 있는 곳이다. 그러나 이곳은 목표물에 플라즈마 폭탄을 설치하기에는 너무 높은 곳이다. 그렇다면 어떻게 올라가지? 방법은 두 가지가 있는데 하나는 간이 플레트를 사용해서 그냥 올라가는 것이고, 또 하나는 폭탄 2개(시한 폭탄) 을 사용해서 폭탄의 반동으로 올라가는 것이다. 선택은 원하는 쪽으로 하자.

목표물은 바로 이것이다

여기에 폭탄을 장치하자

이곳을 클리어하면 기지 내에 경고가 발생하고 이윽고 오토바이를 탄 닌자 형태의 보스가 나타난다.

이 녀석이 보스(?)

BOSS

닌자 형태의 보스로 수리검을 쏘아 대며 움직임이 아주 빠르다. 접근전을 원한다면 검보다는 화염 방사기가 좋고 원거리전이라면 매그넘을 이용해서 해치우자. 보스를 이기고 난 후, 오토바이에 타면 자동으로 탈출이 시작된다.

매그넘으로 해치우자

이제 오토바이를 타고 탈출해야 하는 미니 게임이다. 중간에 벽이나 돌에 부딪히면 HP가 감소하고 적에게 공격당해도 마찬가지이다. 하지만 그다지 어렵지 않으니 쉽게 클리어 할 수 있을 것이다. 탈출부에는 의문의 남자가 마중을 나와 있다.

폭주족

이 남자는 누구일까?

4. 붉은 장미

의문의 남자 등장

그 의문의 남자는 자신을 킴 호사카라고 말한다. 그는 주인공이 파괴한 이그네션 코아는 진짜가 아니라 예비용이며 진짜는 다른 곳에 있다고 말해준다. 그리고 이 위기를 타개할 다른 계획을 제시한다. 지구 냉각을 위한 에네르기(우주선 제조를 위해 빼앗아 가는 것)를 무한도로 제공할 기기가 있다고 한다. 그것은 바로 100년 전에 제조하려고 했다가, 무위로 돌아간 하트 드라이브라고 한다. 이 무한의 에너지를 제공하는 기기를 찾아 움직일 수만 있다면 이 위기를 벗어날 수 있다고 한다. 이 기기에 대한 정보는 전 세계에 있는 자신의 동료들이 조사하고 있다고 하며, 하야노 사에 있는 자신의 동료에게 정보를 얻기 위해서는 댄스 파티에 나가서 자신의 동료와 춤을 춘 뒤, 그녀가 던지는 장미꽃을 받으면 정보가 담긴 마이크로칩을 받을 수 있다고 한다.

이것이 바로 하트 드라이브

우선 정보수집을 위해 마을을 돌아다녀 보자. 그러면 지구교도로 보이는 한 사람이 경찰에게 연행되는 장면을 볼 수 있을 것이다. 이 장면을 본 후, 의류점에서 댄스복을 사자(3000 크레딧). 이제 다시 DN-A로 가서 호사카에게 말을 걸자.

연행되는 지구교도

댄스복을 사자

댄스장

주인공과 호사카는 댄스장으로 들어간다. 그곳에서 요원을 만나 암호를 통해서 서로를 확인한다.

댄스장에 가자!

댄스가 시작되면 '파라파 더 랩퍼'나 '버스트 어 무브'와 같은 형식의 게임을 플레이할 수 있다. 댄스 모드는 모두 3가지로 내용은 다음과 같다. 이번 에피소드에서는 세이브가 불가

OVERBLOOD 2

능하므로 참고하도록 하자.

1. 왈츠풍의 곡으로 중간 난이도
(しっとりいこう)
2. 탱고풍의 곡으로 난이도가 아주 높다
(激しく燃えよう)
3. 3번 이상 실패하면 나오는 모드. 쉽지만 만만치는 않다
(しっとりいこう…でも初心者なんだ)

우선 리듬에 맞추어 모양에 맞는 버튼을 누르면 된다. 하지만 타이밍이 대단히 까다로워서 파라파나 버스트 어 무브 같은 게임으로 단련하지 않은 초보자라면 무척 고생할 것이다. 초보자는 가능하면 3번 모드를 이용하도록 하자. 3번의 기회가 주어지는데 실패해도 다시 맞추면 기회는 다시 생겨나지만 리듬감을 잊어버려서 계속 실패하기 쉽다. 만약에 3번 실패해서 화면 위의 음표가 모두 없어지면 게임 오버다.

춤을 추자

성공!

댄스장에서 도망가자

이벤트가 끝나면 주인공은 재빨리 도주해야 한다. 우선 정면으로 도망간 뒤(적은 무시하자. HP 회복에만 신경 쓸 것), 왼쪽 정면으로 나 있는 길로 가면 보스가 등장한다.

재빨리 도망가자

BOSS

열차가 떠나는 시간 내에 보스를 물리쳐야 한다. 만약에 시간 내에 못 물리치고 열차에 탄다면 역시 게임 오버이다. 따라서 늦어도 20초 이전에는 보스를 물리쳐야만 한다. 그러므로 재빨리 접근해서 광선검류로 승부를 내자. 시간에 각별히 유의해야 한다.

20초 이내에 이 녀석을 물리치자

5. 가짜 정글

베르타 박사를 구하라!

드디어 정보를 얻는데 성공한 아카노 일행은 모두 기뻐한다. 호사카는 자신은 이미 하트 드라이브를 가지고 있다고 하면서 지금까지 이것을 숨긴 것을 사과한다. 하트 드라이브는 교회 밑의 비밀장소에 안치되어 있으며 이 하트 드라이브를 제대로 작동시키려면 3명의 박사가 필요하다고 한다. 이 중에서 2명은 라즈와 나바로이고 나머지 한 사람은 역시 베르타였다. 그렇다면 베르타 박사는 어디 있는 것일까. 호사카의 말에 의하면, 그는 자마루칼디라는 난공불락의 형무소에 갇혀 있다고 한다. 그를 구출하기 위해 호사카는 2개의 루트로 나눈다. 하나는 중력장을 파괴해서 진행을 돕고 다른 하나는 직접 형무소로 잠입해서 박사를 구하는 것이다.

비밀 장소

이것이 하트 드라이브!

흠~ 난공불락의 형무소이군

출발하기 전에 마을을 돌아다니면서 정보를 얻자. 목적지인 연구소로 가기 위해서는 바람을 타고 날 수 있는 것과 물건을 태울 수 있는 것, 이 두 가지가 필요하다는 정보를 들을 수 있을 것이다. 이것은 바로 인스턴트 플레이트와 화염 방사기를 의미하는 것이므로 미리 장비를 갖추어 두자.

처음에 아카노로 시작할 것인가, 크리스로 시작할 것인가를 묻는데 어느 쪽을 선택해도 저절로 교대 플레이를 할 수 있으므로 걱정하지 말자. 여기서는 크리스를 먼저 플레이한다. 크리스로 숲길로 들어가면 여기저기 지뢰가 설치되어 있는 것을 알 수 있다. 데미지는 크지 않지만 진행에 방해가 되는 것은 확실하므로 될 수 있으면 길 가운데로 가자. 숲 전체에는 중력장이 형성되어 있어서 중력 컨트롤러가 소용없는 것도 알아두자(점프하기가 불편하다).

BOSS

늪을 건너가면 보스인 공룡이 나온다. 별다른 공격 없이 육탄돌격만 하오므로 하드 브레이커를 쓰면 쉽게 이길 수 있다. 한 가지 주의할 점은 공격을 받을 때는몸이 밀리므로 등지고 있는 늪에 빠질 수 있다는 것이다. 그러므로 위치를 바꾸면서 싸우는 것이 좋다.

역시 접근전이 좋다

그 사이에 아카노는 보트를 타고 강으로 진입하고 있다. 여기서 보트를 조종하게 되는데 조작감이 상당히 나빠서 잘못하면 바위에 끼어 그대로 죽어 버린다. 방향키는 보트의 회전만을 담당하는 것이므로 방향키로 보트를 전진시키지 않도록 하자.

강의 물살에 맡겨서 방향만을 바꿔주는 운전법을 익히는 것이 중요하다. 여기서 다시 크리스로 플레이. 야자나무가 서있는 계곡을 건너면 거대한 식물이 보일 것이다. 보스라기보다는 장애물 정도밖에 안되므로 화염 방사기를 이용해서 촉수부터 제거한 뒤, 꽃 부분을 공격하면 된다.

모든 것은 물결에 맡기자

앞의 두 다리만 없애자

이 녀석을 물리치고 남은 다리가 걸쳐 있는 계곡 아래로 내려가면 좁은 계곡 때문에 아카노의 보트가 나가지 못하고 있는 것을 볼 수 있다. 주변의 바위를 폭탄으로 처리하자. 다시 위로 올라와 폭포가 있는 쪽으로 가보면 중력장 때문에 갈 수 없다는 걸 알 수 있다.

이때, 아카노로 중력 제어 장치를 파괴하면 O.K! 폭포 계곡 위로 올라가야 하는 크리스. 훅 샷을 사용해서 공중에 떠있는 바위들을 타고 절벽의 꼭대기로 올라가자. 이어지는 길에서는 레이저 세례를 받게 되는데 가만히 있거나 무리한 점프를 하면 곧바로 레이저에 맞아 즉사하니 조심하자. 쉴새 없이 움직이면서 레이저 포대를 파괴하는 것이 포인트다.

중력장 시스템을 파괴하자!

이곳을 건너면 레이저가 기다리고 있다

이 부분에서는 인스턴트 플레이트를 2개 얻을 수 있으니 미처 준비를 못했다면 얻어두자.

이곳을 빠져나와 훅 샷으로 계곡을 건너면 거대한 회오리에 둘러싸인 형무소가 보일 것이다. 이곳은 인스턴트 플레이트와 중력 컨트롤러를 이용해 건너갈 수 있다.

우선 가장 높게 점프한 상태에서 프레이트를 써서 위로, 그리고 앞으로 점프하면서 플레이트 앞으로! 마지막으로 다시 점프 플레이트해서 앞으로 이동하면 형무소에 닿을 수 있다(인내심의 한계를 느낄 수 있다). 형무소 앞에는 호랑이 모습을 한 보스가 크리스를 기다리고 있다.

이곳이 바로 형무소

호랑이 보스 등장

BOSS

점프 이동을 하면서 돌아다니기 때문에 공격이 그리 쉽지 않다. 중간 정도의 거리에서 총기류를 사용해 쓰러뜨리자.

형무소 안으로 들어가면 우선 정면의 방으로 들어가자. 이 방에서 그림을 조사한 후, 밖으로 나가면 그 그림에 맞춰서 각각 다른 방으로 나갈 수 있을 것이다. 하이힐의 방으로 가면 둥둥 떠다니는 침대와 그사이에 키 카드가 있다. 침대에 있는 구멍에다가 레이저 건을 쏘면 키 카드를 얻을 수 있다. 담배의 방에서는 방 가운데의 있는 관을 폭탄으로 부수면 금고가 나온다. 이 금고를 화염방사기로 녹인 다음, 카드를 얻도록 하자. 이 카드를 얻은 후, 다시 그 방의 카드기에 꽂으면 새로운 방이 나올 것이다. 이곳에서는 풀장이 나오는데 이곳에서 히트 백으로 물을 없앤 후, 카드를 찾도록 하자.

요상한 방

화염 방사기가 필요하다

히트 백이 필요

일을 모두 마쳤으면 박사가 갇혀 있는 곳으로 가자(그냥 리프트를 타고 가면 됨). 여기서 전에 얻은 2개의 카드를 사용하면 베르타 박사를 구할 수 있다.

베르타 박사를 구출했다

BOSS

여왕님 스타일의 보스가 등장한다. 대쉬가 빠르므로 주의하자. 접근전 공격은 안 먹히므로 거리를 두고 자동 조준을 이용해서 레이저 건이나 매그넘으로 쓰러뜨리자.

여왕폐하 납시오~

BOSS

보스를 이기고 탈출하면 이번엔 형무소장이 나온다(마치 여의봉을 든 손오공 같다). 회전 공격 중에는 공격이 안 먹히므로 회전이 멈출 때에 집중 공격하자.

손오공~(?)

하트 드라이브 가동 실패

마침내 박사를 구출한 주인공 일행. 호사카는 자신이 지구교단의 리더격인 존재라고 자신의 정체를 밝힌다(전에 박사 3명을 구한 것도 바로 이 자이다). 이제 모두 모여서 하트 드라이브를 가동시키려 하지만 결국은 실패하고 만다. 아마도 뭔가 부족한 것이 있는 듯하다. 모두들 절망에 빠지자, 크리스는 호사카를 위로한다. 아카노 역시 새로운 길을 나서는데…. 과연 이대로 끝나는 것인가? 과연 이 하트 드라이브의 제작자인 마리우스는 살아 있는 것일까? 한편, 우주선은 출발을 서두르고 있다.

으~ 실패했다

아, 아니 이건…

6. 무서운 아이들

크리스마스 이브

거리를 돌아다니면 사람들이 크리스마스 이브의 분위기에 흥겨워하고 있는 것을 볼 수 있다. 거리를 돌아다니면 갑자기 경찰들에게 쫓기게 되는데 도망치는 도중, 한 꼬마가 도망치는 것을 도와준다.

이 꼬마는?

이 소년의 조건은 다름 아닌 바나나다. 바나나는 거리에서 산타 간판이 있는 가게에서 살 수 있다. 바나나를 사서 소년에게 갖다주자.

원숭이냐? 바나나를 달라고 하다니…

빈민가와 같은 우범 지대로 도망친 소년을 쫓아 들어가면 사거리가 이어지는 마을이 보일 것이다. 교차로 지점에는 마치 야마자키의 신봉자 같은 깡패들이 칼을 난자한다. 맞서 싸우는 것은 무리이므로 한 곳으로 몰아 폭탄으로 처리하거나 자기네끼리 칼을 던져서 죽도록 유도하는 것이 좋다. 놈들은 모두 6곳에 있는데 모두 해치우면 쿠로이 바의 바텐더가 카드 키를 준다. 이 키로 마을 북쪽의 고스트 하우스로 가자.

카드 키를 이용

안으로 들어가면 첫 번째 함정에 주의하면서 계단을 올라가 두 개의 문으로 들어가자. 계단 왼쪽의 문을 통해 반대편의 엘리베이터를 내리고 다시 반대편 문으로 가서 엘리베이터를 타자.

위의 스위치를 작동시키면 계단에 있던 그림을 통해 철망으로 둘러싸인 사다리가 있는 곳으로 갈 수 있다. 사다리 밑의 벽을 폭탄으로 처리하면 카드 키를 얻을 수 있다. 이 키는 홀 뒤쪽의 문을 여는데 이용된다. 뒤쪽 문을 열면 문이 보이는데 폭탄으로 처리! 도로를 지나 고철상 같은 곳을 들어가면 왠 아이들이 나타난다.

양쪽 문을 통해 트럭을 몰자

이곳에서 카드 키를 얻는다

뒤쪽 문으로 가면 또 문이…

레이싱 시합

아이들은 아마도 마리우스 박사를 알고 있는 듯 하다. 여기서 레이싱 시합에서 이기면 마리우스 박사가 있는 곳으로 안내를 해준다는데…. 여기서 아이들과 레이스 경주를 펼치게 된다. 생각보다 난이도가 높으므로 우선 코스에 익숙해지지 않으면 이기기 힘들다. 코스를 외우는 것이 포인트다.

레이싱 시합에서 이겨야만…

선구자적인 존재(?)

드디어 마리우스 박사를 만나게 된 아카노. 마리우스 박사는 자신의 정체를 밝히면서 아카노와 자신은 세상 사람들과는 다른 힘을 가진 존재인 선구자적인 존재이며 이 시대의 위기를 회피할 방법은 아카노의 마음에 존재한다고 한다. 이 말에 놀라는 아카노. 뒤이어 아카노는 마리우스 박사를 데리고 다시 동료들이 있는 곳으로 향한다.

이 할머니가 마리우스 박사

이심전심(以心傳心)

EPISODE. 7

마리우스 박사는 아카노 일행에게 미래로의 희망을 맡긴다. 마리우스 박사의 지식과 능력을 하트 드라이브에 전하는 아카노. 이제 남은 일은 드디어 떠오르는 샹그리라 우주선을 막아내는 일뿐이다. 하야노 내부에서는 드디어 배반이 일어나고(제노 라졸이란 녀석도 선구자의 힘을?)…. 각 나라들은 샹그리라를 막으려고 노력하지만 실패한다. 샹그리라를 막기 위해 떠나는 주인공 일행.

과연 그들의 운명은 어떻게 될까? 샹그리라에 잠입하면 적들의 공격으로 인해 아카노를 제외한 일행들이 떨어져 나가게 된다. 자! 이제 모든 것은 아카노에게 달렸다.

전송작업

떠오르는 샹그리라 우주선

안으로 들어가면 적들의 공격은 무시하자(어차피 죽여도 또 생긴다). 가다 보면 보석에서 레이저가 나오는 지역이 나오는데 이 지역을 빨리 벗어나서 실험체들이 있는 곳으로 가자. 그곳에서 이 던전을 푸는데 필요한 힌트를 얻을 수 있다. 그 내용은 다음과 같다.

1. 엘리베이터를 사용하려면 레이저 락을 처리해야 하는데 그 방법은 엘리베이터 주변에 있는 가장 아름다운 보석을(같은 색만) 부수면 된다

2. 메인 컴퓨터실에 가려면 디버피스를 찾아야 한다
(이 게임의 궁극적인 목적으로 8개가 있음)
디버피스가 있는 장소는 다음과 같다
① 이곳 방안 ② 드래곤의 눈 ③ 드래곤의 배 아래
④ 재배시설 ⑤ 폭포의 중간 ⑥ 하늘을 지르는 나무 위
⑦ 기둥의 안 ⑧ 불 속 떠다니는 바위 ⑨ 물 속

3. 락을 제거하는 장소(문과 레이저 락)
① 왕좌의 코 ② 무기에의 사람 ③ 12시 중간을 쏴라

힌트들을 얻은 다음, 위쪽 지역에서 디버피스를 찾자. 그런 다음, 다시 다이아몬드만을 부수면 엘리베이터가 가동된다(거의 신의 경지에 가까운 액션 실력이 필요하다. 바쥬카 무기나 봄 샷도 필수! 운도 많이 작용함).

여기서 정보를 얻자

이제 각 층을 돌아다니면서 위의 힌트를 참고하면서 각 아이템들과 디버피스를 찾으면 된다. 중간에 곤도와 싸우게 되는 이것을 물리치면 그는 자신의 몸을 희생해서 아카노를 구한다. 그리고 하야노 사장도 결국은 죽게 된다.

하야노의 죽음

곤도와의 1대1 대결

이제 디버피스를 8개 모았으면 메인 컴퓨터실로 가서 최후의 결전을 벌이도록 하자. 과연 최후의 적은 누구일까? 답은 여러분이 직접 찾는 것이 좋을 듯하다.

분석을 마치며…

개별적인 요소 즉, 그래픽(배경, 동영상)이나 스토리, 음악이나 연출 등은 좋은 편이다. 그러나 게임의 가장 기본적인 요소인 유저에 대한 편의와 게임의 즐거움이란 요소가 너무 빈약하다. 배경 그래픽에 비해 너무나도 떨어지는 인물 그래픽, 엄청나게 복잡한 맵을 자랑하면서 오토맵핑은 커녕 맵도 안 나오는 시스템, 텍스트도 안 나오는 이벤트 신, 아예 죽으면서 플레이하라는 느낌을 받게 하는 즉사 시스템 등은 이 게임을 하면서 즐거움을 느끼게 하기보다는 오히려 피곤함을 느끼게 만든다. 개성과 매니아성을 너무 중시한 나머지 게임의 기본적인 요소가 너무 부족하다는 느낌을 드는 아쉬움이 남는 게임이었다.

만드는 드라마, 그 두번째 이야기

계절을 안고서

(季節を抱きしめて)

제작사 : SCEI
장르 : 어드벤처
발매일 : 7월 23일
가격 : 4,800엔

그래픽
조작감
스토리
사운드
소장가치

만드는 드라마(やるドラ)시리즈의 제 2탄, 「계절을 안고서(季節を抱きしめて)」가 드디어 발매되었다. 자기 자신이 주인공이 되어 드라마를 만들어 가는 「やるドラ」시리즈는 일단 하게 되면 누구나가 푹 빠져버릴 것이다. 이번 호에서는 「계절을 안고서(季節を抱きしめて)」의 베스트 스토리를 공개한다.

공략에 들어가며

이번 『계절을 안고서(季節を抱きしめて)』도 전작 『더블 캐스트』와 마찬가지로 27가지의 엔딩이 있다. 5개의 굿 엔딩, 4개의 노멀 엔딩, 그리고 배드 엔딩은 18개나 된다. 그러나, 『やるドラ』의 특성이라는 것이 굳이 굿 엔딩에 얽매이는 것이 아니라는 것은 『더블 캐스트』를 해본 게이머들이라면 잘 알 것이다. 끝이 배드 엔딩이라도 결코 잘못된 것은 아니다. 자기 자신만의 이야기를 엮어 나가는 것, 그것이 『やるドラ』의 묘미가 아닐까? 여기서는 게임을 첫 번째 플레이했을 때의 베스트 엔딩, 그리고 두 번 이상 플레이를 해야만 볼 수 있는 굿 엔딩 하나를 소개하고자 한다.

등장인물 소개

주인공

이 게임의 주인공. 모 대학의 1학년이며, 삼촌이 하는 잡지사에서 별점운세를 적는 아르바이트를 하고 있다. 여자친구인 토모코와 같이 마유(麻由)를 발견하고는…

마유(麻由)

주인공의 첫사랑과 너무 닮은 소녀(첫사랑이던 소녀는 교통사고로 죽었다). 기억상실증에 걸렸으며, 주인공과 함께 잊어버린 기억을 찾는다.

토모코(國立トモコ)

자칭 주인공의 애인. 주인공과는 재수 학원에서 만났으며, 그때부터 지금까지 주인공을 좋아한다. 주인공이 첫사랑의 소녀의 죽음으로 힘들어 할 때 많은 도움을 주었다.

마미(麻美)

주인공을 짝사랑하는 마유의 동생. (2번 이상 게임을 해야 등장한다. 그것도 어느 조건 하에서만…)

제 1부. 베스트 엔딩을 향해(스토리 공략)

기억상실증 소녀와의 만남

분수대

주인공 : (내가 "그녀"와 만난 것은, 이 대학에 입학한 지 얼마 안된, 때마침 벚꽃이 막 피어날 무렵이었다….)

토모코 : 음~, 최고야~. 하늘은 푸르고, 공기는 맑고, 벚꽃도 만발!! 후훗! 아주 행복해~.

주인공 : (앗…, 내가 말한 "그녀"란, 이 "토모코"가 아니다. 지금, 내 앞에 있는 "토모코(トモコ)"는 재수 학원 시절의 동기이다.

이곳이 주인공이 다니는 대학

이 여자가 바로 토모코다

토모코 : 둘 다 같은 대학에 들어갈 수 있어서 다행이야.

주인공 : 그래.

토모코 : 틀림없이 우리 둘 말이야, 빨간 끈(주:일본인들이 말하는 운명의 끈)으로 이어져 있을거야.

선택

그건, 무슨 뜻이야?
(それ どういう意味?)
그건 아니! 절대로 아니야!(それはない! 絶對にない!)
그래(そうだね)

초반부터 등장한, 전국 5000만 모두가 기다리는 『やるドラ』의 객관식 선택!! 이번 『계절을 안고서(季節を抱きしめて)』에서는 전작 『더블 캐스트』에 비해서 선택 문항수가 부쩍 늘었다. …라기 보다는 짧아진 스토리에 비해 문항 수의 변동이 거의 없어, 실제로 게임을 하다 보면, 선택의 수가 많다는 느낌을 받는 것이다.

일단 여기의 선택은 그다지 중요하지 않다. 아무거나 부담없이 선택하도록 하자.

토모코 : 음~, 그렇다면, 이제까지 그걸 부인해온 것은 왜 그랬던 거니?

주인공 : (윽! 그렇게 말하면…)

토모코 : 그것 봐.

선택

악.연(ク.サ.レ.エ.ン)
음~, 친한 친구랄까…;;
(う~ん, 親友って事で…;;)
그냥 친구야.
(ただの友達ってヤツ!)

첫 번째 선택에 의해서 이 두 번째 질문의 수가 바뀐다. 하지만 상관없다. 왜냐고? 중요하지 않기 때문에….

주인공 : 그, 그건…, 그러니까 우리는…

토모코 : 우리 사이는?

토모코 : 친한 친구라…. 난 그 이상이라고 생각하는데♡

주인공을 상당히 좋아하는 것 같다

주인공 : 무, 무슨 말이야?

토모코 : 아~, 얼굴 붉어진 거야? 수줍어하긴~. 귀여워~.

주인공 : (토모코와 알게 된 이후로, 친구라고 할까, 연인이라고 할까…. 그런 관계가 계속되고 있다. 뭐, 내 자신은 어느 쪽이든 상관없지만. 하지만, 토모코는 나를 애인이라고 생각하고 있는 것 같다. 하긴, 작년 한 해간 길고 외로운 재수 생활을 보내고, 무사히 대학에 합격할 수 있었던 것도, 토모코의 덕택이라고 해도 과언은 아니지만…. 매사에 천연덕스러운 토모코…. 내겐 처음 생긴 여자친구이다.)

토모코 : 봐봐! 이렇게 예쁜 벚꽃이…

주인공 : 응…

토모코 : 거 참, 봄인데 말야 그렇게 풀죽은 표정 하지마.

주인공 : …

토모코 : 설마, 아직도 그녀를 못 잊은 건 아니겠지?

주인공 : 아니야.

토모코 : 어쩔 수 없네.

토모코 : (마시던 콜라를 주며)마실래?

선택

… 뭘 바라는 거니?
(なんか企んでない?)
오, 럭키! 잘 마실게!
(お, ラッキー! いただきっ!)
남이 마시던 건 필요 없어.(人の飲みかけなんていらないよ)

보기 드문 선택이다. 무엇을 선택해도 결과는 같고, 게다가 보는 장면마저 똑같다(너무해~). 어째서 이런 선택이 있는지~.

토모코 : (눈을 감고 입술을 내밀며)음~

주인공 : 저 말이야…. 도대체 무슨 생각을 하는 거야?

토모코 : 콜라처럼 자극적인 키스♡

주인공에게 꽤 도발적인 행동을 한다

주인공 : (나는 레몬같은 달콤한 키스가 더 좋다고 말하고 싶지만…, 또 뭐라고 말할 것 같아서 관두기로 했다….)

주인공 : (응?)

선택

토모코도 알아차렸을까?(トモコは氣づいてるかな?)
…안 본 걸로 해두자.(…見なかった事にしよう)
큰일이다!(大變だ!)

주인공의 인격을 판단하는 선택이다. 웬만하면 세 번째 항목을 택하자. 단, 이 게임은 할 때마다 항목의 위치가 바뀌니까, 아예 답을 외워야 할 것이다. 만일 그렇지 못하면 방법은 하나! 게임챔프를 구입하자…(앗, 이런 곳에서 책 선전을…?). 참고로 두 번째 항을 택하면 선택이 한 번 더 나온다.
저것은 사람…이겠지?
(あれ, 人…だろうね)
저건, 벚나무 가지잖아!
(あれ, 櫻の枝じゃないか!)
저것은 환상이야. 자, 가자!
(あれは幻. さあ, 行こう!)

여기서 세 번째 항을 선택하면 초반부터 토모코에게 뺨을 맞으니까 조심하자.

벚꽃 나무 아래 웬 소녀가…?

토모코 : (달려가는 주인공을 보며)앗! 왜 그래?

비련 벚나무 앞

주인공 : (비련벚나무 밑에 쓰러져 있던 아이는, 이 근처에서는 못 보던 교복을 입은, 고등학생 정도의 여자아이였다.)

선택

여자아이의 상태를 확인한다.(女の子の狀態を確認する)
여자아이를 살며시 일으킨다.(女の子を優しく助け起こす)
여자아이를 일으킨다.
(女の子, 助け起こす)

여기에도 상관없는 선택이 많이 나온다. 상태를 확인하게 되면 여자아이의 허벅지 부분을 자세히 들여다본다(왜냐고? 상처가 있으니까!). "살며시 일으킨다"를 선택하면 조심스레 여자아이에게 다가가다가 여고생의 향기에 취한다. 최단 코스는 세 번째 항!!

주인공 : (들고 있던 책을 떨어뜨리고 여자아이를 안는다) 왜 그래? 괜찮아?
주인공 : (!!! 마, 마유 (麻由?)

주인공이 좋아하던 마유와 닮은 소녀

선택

지금은 이 아이를 돕자.
(今はこの子を助けよう)
…마유…그녀는…(…麻由…あの子は…)

무리 없는 스토리 진행은 첫 번째 항목. 두 번째 항목을 선택하면 또 선택이 3가지 나온다. 마유라는 소녀가 좋아했던 것, 잘하던 것, 싫어하던 것을 선택하는 문제. 즉 주인공이 회상하는 것이다. 그리고 장면이 다음으로 넘어간다. 참고로 마유가 좋아했던 것은 고양이, 잘하던 것은 요리, 싫어하던 것은 치한이다.

마 유 : 으…, 음…
주인공 : (다행이다, 의식은 있는 것 같아…)
마 유 : (주인공의 옷을 잡는다)음…, 아…
주인공 : (두근♡)
마 유 : …?… 꺄아악-! 무슨 짓이야-, 호색한 같으니!!

- 뻐엉-(주인공을 발로 차는 소리)
- 잠시 후…

토모코 : 얘! 너 말이야!
마 유 : 네?
토모코 : 이 사람은, 여기서 쓰러져 있던 너를 안아 일으킨 것뿐이잖아.
마 유 : 예? 그래요?
주인공 : 그래! …정말, 난데없이 발차기라니….
마 유 : 아하하….
주인공 : 뭐가 "아하하…"니!
마 유 : 죄송합니다. 전… 치한인 줄…, 앗, 정말 죄송합니다.

선택

용서해주어도 괜찮은데…
(許してもいいんだけど…)
누가 용서할까보냐!
(誰が許すものか!)
귀여우니까 용서한다! 누가 뭐라도 용서한다!(可愛いから許す! なんだって許す!)

스토리 상, 이 항목이 제일 괜찮다. 마지막 항목은 너무 속이 들여다보이기 때문. 두 번째 항목은 금물이다. 3번 이상 게임 진행시 여기서 두 번째 항목을 선택하고, 또 계속 나오는 선택을 잘못 선택하면 바로 배드 엔딩을 만날 수 있다. 달성율 100%를 원하는 게이머들은 한 번 해보도록.

주인공 : (…뭐, 나쁜 뜻은 아니었던 것 같고, 그런 상황이라면 혼란스러우니 치한으로 오해받아도 어쩔 수 없었겠지. …용서해버릴까? 이 아이 "마유"를 닮았는데…. 귀엽다, 정말로…)
토모코 : 뭐, 뭐야, 너희들. 둘이서 다른 세계에 빠져가지고!
주인공 : 뭐? 아, 그런 말…, 그래, 잘못은 누구에게나 있을 수 있고.
토모코 : 잘난척 하면서 말하면 설득력이 없어.
마 유 : 하지만, 왜 제가 이런 곳에 쓰러져 있었죠?
토모코 : 너 우릴 놀리는 거니?
마 유 : 아뇨, 여기는 어디죠? 왜 제가 여기에 있는 거죠?
주인공 : …뭐? …여기는 대학교 안이고, 너는 아무리 봐도 고등학생 같은데…. 정말로 아무 것도 기억 못하니?

가냘픈 표정의 귀여운 여학생이다

마 유 : …네…
토모코 : 정말로! 기억상실증도 아니고, 어른을 놀리는 것도 적당히 해! (주인공의 손을 잡으며)가자, 가!
주인공 : 야…, 토모코.
토모코 : 아르바이트 있잖아, 아르바이트.
주인공 : (토모코가 너무 강하게 나와서 어쨌든 가지 않으면 안될 상황이 되어버렸다…. 하지만, 저 아이가 신경 쓰인다. 특히 토모코가 입밖에 낸 "기억상실증"이란 말이…)

선택

저 여자아이, 그냥 둘 수 없어
(女の子, 放っておけない)
…기억상실증인지 뭔지 거짓말일게 뻔해(記憶喪失なんてウソに決まってる)

…여기서 두 번째 항목을 고르는 게이머는 아마 없지 않을까 싶다. 이야기가 안 되니까…. 만일 잘못해서 골랐어도 한 번 더 기회가(같은 항목으로) 주어지므로 침착하게 게임에 임하도록 하자. 두 번째에도 부정적인 항목을 고르면, 편집장으로부터 왜 늦냐고 전화가 오고, 부리나케 아르바이트를 하러 가게 된다.

토모코 : 왜 그래?
주인공 : 저 아이…, 괜찮을까…
토모코 : 흠~, 그렇게 저 여학생이 걱정되니?
주인공 : ! 아, 아니…
토모코 : 자, 가자!
주인공 : !
주인공 : 미안해, 토모코.
(여자아이에게 돌아간다)
토모코 : 앗, 아르바이트 늦겠다!
주인공 : 금방 돌아올게!
토모코 : 정말, 마음대로 해! 나 먼저 갈거야!
주인공 : 미안…
주인공 : (좋아하던 마유와 닮은 그녀와 둘만의 자리가 되자, 나는 무진장 긴장되었다…)

선택

이 아이의 전화번호를 물어보자!(この子の電話番號聞いてみよう!)
내 방의 전화번호를 가르쳐주자!(ボクの部屋の電話番號教えよう!)
아르바이트하는 곳의 전화번호를 가르쳐주자!(バイト先の電話番號教えよう!)

셋 중 어느 것을 골라도 결국에는 아르바이트하는 곳의 전화번호를 가르쳐주게 된다. 첫 번째 항목에서는 여자아이가 자기 전화번호를 모르기 때문이고, 웃기는 것은 두 번째 항목. 방에 있는 전화가 요금 미납으로 끊겼다는 것.

주인공 : 자…
마 유 : 네?
주인공 : 아, 저…그래!
주인공 : 이거, 내 아르바이트하는 곳의 전화번호야. 만일, 뭔가 고민이 있으면 전화해도 좋아…. 아, 물론 버려도 상관은 없지만, 미안하지만 아르바이트에 가야 되서 말야…. 그럼!
주인공 : (…사실은 더 이야기하고 싶었지만, 계속 커져만가는 긴장감 때문에 그럴 수 없었다. 하고 싶은 말만, 내뱉어 버리고 나는 그녀 앞에서 도망가듯이 떴다)

주인공 : 아빠! 제대로 집에 돌아가야 해!

마 유 : (혼잣말)…저…기억상실증… 인가요?

○자신이 기억상실증인 것을 안 소녀

○아르바이트하는 곳의 전화번호를…

★세이브 포인트

4월 15일생 양자리의 마유입니다

회사에서

주인공 : (이곳이 내가 아르바이트를 하는 "타운정보지"의 편집부이다. 나는 그 잡지에서 별점운세 코너를 담당하고 있다. 고백하자면, 나에게는 점에 관한 지식같은 건 전혀 없다…. 알고 있는 것은 12별자리의 명칭 정도. …그럼에도 불구하고, 나는 별점운세에 대한 글을 쓰고 있다. 이건 비밀이지만 이 타운지의 별점운세의 내용은 아무런 근거도 없는, 순 거짓말이다. 행운도, 불운도 전부다 내 마음 내키는 대로…. 그러나 세상일은 알 수 없는 것, 나의 별점

열심히 아르바이트를 하는 주인공

운세코너는 이 타운지에서 가장 인기 있는 코너이다…)

주인공 : (지금은 마감 직전…. 그래서 바빠…야…하는데, 지각한다고 시끄러운 편집장은 조퇴하고 없고, 지금은 나 혼자. 아무도 없는 편이 일하기도 편하고 좋지만…)

주인공 : (…마유. …내가 고등학교때, 짝사랑을 했던 아이…)

마 유 : 여기는 어디죠? 왜 제가 여기 있는 거죠? ← 주인공의 화상♡

선택

별점운세 코너를 읽는다.
(占の記事を讀む)
아무것도 읽지 않는다.
(何も讀まない)

별점운세 코너를 읽으면 5가지의 항목이 뜬다. 차례대로 ~좌를 본다. 다음 별자리로 넘어간다. 마지막 별자리를 본다. 이전 별자리를 본다. 그만 읽는다의 순서. 차례대로 읽으면 황도 12궁의 별자리 운세가 다 나온다. 게임과는 무관하므로 읽으면 재미, 안 읽어도 그만이다. 달성율 100%를 위한 게이머들은 봐야하겠지만…. 마유의 별자리의 그림이 너무 귀여워서 별로 지겹지는 않을 것이다.

기억상실증의 소녀를 생각하는 주인공

주인공 : 그 아이…, 설마…!

선택

하지만, 마감이 가까운데…
(けど, 締め切り近いし…)
그녀를 찾아보자
(あの子を捜そう)

첫 번째 것을 선택하면 한 번 더 기회가 주어지고, 그래도 거부하면 정전이 되어 일을 못하게 된다. 그래서, 번화가에 나갔다가 만나게 되고…. 안 그러면, 밥 먹으러 번화가에 나갔다가 만나는 수도 있다.

주인공 : 하지만, 어디 있을 지 짐작 아…?

선택

번화가라면 있을지도!
(繁華街ならいるかも!)
우선은 비련벚나무다!
(とりあえず悲戀櫻だ!)
그러고 보니 전화번호…
(そういえば電話番號…)

어느 것을 선택해도 소녀를 만날 수는 있다. 그렇다면 굳이 비련벚나무에 갈 필요가 있을까? 답은 '그렇다'리다. 그곳에 가야만 한다. 그 이유는 다음 장에서 밝혀 진다.

- 부르릉~(스쿠터를 타고 나서는 주인공)

주인공 : (…단서 같은 건 전혀 없지만, 처음 만난 장소부터 끈기 있게 찾는 수밖에 없어!)

스쿠터를 타고 가는 주인공

비련 벚나무(2)

주인공 : (…그럴…겠지)이런 시간까지 이런 곳에 있을 리 없지. 게다가 그녀가, 기억상실증에 걸렸다는 게 확실한 것도 아니고…. 그런데, 왜 이런 곳에 쓰러져 있었을까?

주인공 : (나무를 쳐다보다가)얼래? … 어째서 이런 곳에 꽃잎이?…

주인공 : (비련벚나무의 개화는 좀 늦어서, 아직 봉오리인 채인데…. 그 여자아이가 쓰러져 있던 곳에 떨어져 있는 꽃잎이라…)

여자아이가 있던 곳에 꽃잎이?

선택

꽃잎 같은 것 주워서 뭐해? (櫻の花びらなんか拾ってどうする)
어느 벚나무의 꽃잎…일까?
(どこの櫻の花びら…だろう)
꽃잎을 줍는다
(櫻の花びらを拾う)

여기서 꽃잎을 줍기 위해 앞의 선택에서 비련벚나무로 갈 필요가 있었던 것이다. 두 번째 항목을 선택해도 꽃잎을 주울 수 있으나, 첫 번째 항목으로는 주울 수 없다. 여기서 꽃잎을 줍지 않으면 나중에 (게임을 하고 있다면 한 시간 정도 후에) 멋지게 배드 엔딩을 감상할 수 있을 것이다(필자도 감상했기 때문에…. 정말 눈물났었다).

주인공 : (…점 같은 건 믿지 않는 나지만…, 이 꽃잎이 그녀의 있는 곳을 알려줄 것만 같아서 나는 그 꽃잎을 주머니에 넣었다. …이런 쓸쓸한 곳보다, 불빛이 있는 곳에 갔을 거야, 틀림없이!)

- 부르릉~(다시 스쿠터를 타고…)

주인공 : (어디 갔을까…. 사고라도 안

선택

노래방(カラオケBOX)
심야영업의 서점
(深夜營業の書店)
찻집 '사계절' (喫茶四季)

어느 곳을 가던지 소녀와 만나지 못한다. 잠시 후에 만나게 되는데, 그 경로는 어느 것을 선택해도 똑같다.

당했으면 좋으련만…, 도대체 어디부터 찾아야하지? 이런 시간까지 열려있는 가게는 별로 없고…, 여학생 혼자서 갈 만한 곳은…)

번화가에서

주인공 : (…이 근처에서 걸어서 갈 만한 놀이장소는 노래방 정도니까…. 거기라면 아침까지도 하고….)

주인공 : (밤이 깊었는데도, 많은 사람이 있었다. …하지만 그 속에, 내가 찾고 있는 그녀의 모습은 없었다.)

주인공 : (도대체, 어딜 갔을까?)

- 삐- 뽀- 삐- 뽀- (지나가는 구급차)

주인공 : 설마… (사고라도?)

- 그때, 누군가가 주인공의 눈을 가린다.

주인공 : 어?

마 유 : 누구~게?

주인공 : 서, 설마…(뒤돌아 보니… 그곳에는 낮에 만났던 그 소녀의 미소가 있었다.)

소녀와의 재회

마 유 : (잡지를 주며)자, 잊어버린 물건.

주인공 : 아, 그건….

마 유 : 분실물입니다.

주인공 : 가져와 준거야? 고마워.

마 유 : 고맙다는 말은 제가 해야죠. 이 타운지 덕택에 이 마을의 일을 많이 알 수 있었어요. 즉, 마음대로 읽어보았다는 말이지만…

주인공 : (…기사를 쓰고 있는 내겐, 누군가 타운박스를 읽어주는 게 무척 기쁜 일이지만…)

선택

그거, 가져(それ、あげるよ)
살래? 100엔으로(賣ってあげようか、100円で)

두 번째 것을 선택해도 좋다. 그러면 소녀가 정말로 100엔을 내고 사려고 한다(하지만, 주인공은 받지 않는다. 농담이었으니까…). 정말이지 순진하고 착한 소녀. 모두들 벚나무 집으로 가서 이런 소녀를 찾아보자.

마 유 : 네? 정말이에요?

주인공 : 그래, 마음에 드는 가게라도 찾았니?

마 유 : 가게가 아니고, 별점운세 코너.

주인공 : 뭐?

마 유 : 뭔가 점쟁이님의 따뜻함을 느낄 수 있는 것 같아요. 이 별점운세 코너를 읽고 있으면.

주인공 : (나이스!! 눈앞에서 칭찬 받으니 솔직히 기쁜걸~)

마 유 : 하지만…

주인공 : 하지만?

마 유 : 저는 제 별자리를 몰라요.

주인공 : 뭐야, 그런 것쯤은 내가 가르쳐 줄게. 생일은 언제니?

마 유 : 음~, 그게 문제에요. 뭔가 아주 옛날이었던 것 같기도 하고, 아주 최근이었던 것 같기도 하고…

주인공 : 뭐라고?

마 유 : 그러니까…, 모르는 거죠.

주인공 : 몰라?

마 유 : 네. 이것도 기억상실증 때문일 거예요. 아마도…

주인공 : 아…

공원에 앉아서 이야기하는 주인공과 소녀

마 유 : 어디에 떨어뜨린 걸까…, 내 기억. 저도 꽤나 멍청하죠?

주인공 : 미안해, 이상한 말을 해서…

마 유 : 아뇨, 괜찮아요. 그것보다 내 별자리 운세를 보고 싶은데…, 적당히 생일을 정해버려야지!

주인공 : 뭐?

마 유 : 그래요, 당신하고 만난 이후의 일은 기억하고 있으니까, 내 생일은 오늘! 그러니까 4월 15일!

주인공 : 어떤, 말도 안돼, 그런 건.

마 유 : 괜찮아요. 자기의 생일을 정할 수 있는 것도 기억상실증의 특권인걸요.

주인공 : 저 말이야…

마 유 : 4월 15일이라…, 어디 보자…

선택

양자리야(牡羊座だね)
황소자리야(牡牛座だね)
결가부좌야(結跏趺坐だね)
(주:양반다리로 앉는 것을 말한다. 주인공의 말장난)

다른 두 개를 선택해도 문제는 없다. 단순히 재미 삼아서 만든 선택 같다. 이번 「계절을 안고서(季節を抱きしめて)」에서는 불필요한 선택이 많이 생긴 때문에 중요한 선택이 무엇인지 찾기가 어려워졌다.

마 유 : 앗, 여기! "양자리의 당신에게" "새로운 자신과 만날 수 있는 주입니다." 앗! 이거 맞는 것 같아요!

주인공 : 그, 그래?

마 유 : "새로운 당신은 틀림없이 새로운 친구와 만날 수 있겠지요. 그 친구가 틀림없이 당신의 고민을 해결해 줄 것입니다." 아, 이 친구란 것이… 당신을 말하는 건가요?

선택

틀릴 거라고 생각해(違うと思うけど…)
그럴까?(え、え？そうかな?)
그래, 맞아!(その通り!)

마유의 질문에 대한 대답을 하는 선택. 어느 것을 해도 상관없지만 아무래도 긍정적인 대답을 하는 쪽이 좋지 않을까?

마 유 : 그런가요? 그럼, 친구라고 해두죠♡

주인공 : …친구라…(아, 큰일이다! 그 운세의 내용은, 내가 마구 쓰고 있는 건데, 밝히기 어려워졌는 걸…)

주인공 : 저, 저말이야…. 별점운세라는 것은 맞을지 안 맞을지 모르는 거니까 말이야. 그렇게 '팍!' 믿지 않는 게 좋을 거라고 생각되는데….

마 유 : 아니요! 꼭 맞을 거예요. 그런 느낌이 들어요.

주인공 : (…꼭 맞는다고 해도…)그, 그런 일보다 고민거리 같은 건 없니? 괜찮다면 힘이 되어줄게.

마 유 : 고마워요. 그러면, 같이 제 기억을 찾아주실래요?

주인공 : 잃어버린 기억을 찾아?

마 유 : 자신이 어디에 사는 누구인지, 역시 알고 싶어요. 부탁드려요.

주인공 : 물론! 지금부터라도 상관없다면, 너의 기억을 찾으러가자!

마 유 : 그 전에 하나 더 중요한 부탁이 있거든요. 들어주실래요?

주인공 : ?

마 유 : 생일도 지금 결정했으니까, 이름도 지금 결정하고 싶거든요. 뭔가 좋은 이름 없을까요?

주인공 : 잉? 갑자기 그렇게 말해도….

주인공 : (…이렇게 계속 보고 있으면 가슴이 두근거려…. 보면 볼 수록 내가 좋아하던 "마유"의 환생같다는 느낌이 드는데…)

마 유 : 마. 유

주인공 : 뭐?

마 유 : 결정했다. 마유라고 불러주세요.

주인공 : 어, 어째서 그 이름을?

마 유 : …싫어하는 이름인가요?

주인공 : 아, 아니…. 아주 좋아해…

마 유 : 결정! 오늘부터 저는 4월 15일생 양자리의 마유입니다! 잘 부탁드립니다!

마유와 너무 닮았는데…

계절을 안고서

자기 생일과 이름을 정한 소녀

주인공 : 하, 하지만, 나…

마 유 : 너가 아니라 마유. 이제부터는 마유라고 불러주세요.

주인공 : …알았어(…희한한 전개…라고 해야하나. 내 얼굴을 뚫어지게 보다가 "마유"라는 이름을 말한 그녀. 이 아이에게는, …아니 마유에게는 다른 사람의 마음속을 읽는 힘이 있는 것일까?)

마 유 : (몸을 움츠리며)읍~

주인공 : 왜 그래? 너, 괜찮니?

마 유 : "너"가 아니라 "마·유"

- 둘이서 스쿠터를 타고 간다.

주인공 : (…내가 생각하기에, 단서 같은 것이라고는…)

선택

마유가 입고 있는 교복뿐…
(麻由が着ている制服だけ…)

마유에게 물어보는 것이 제일!(麻由に聞いてみるのが一番!)

마유를 데리고 거리를 걸어보면 뭔가 발견할 수 있을지도(麻由を連れて街を歩けばなにか見つかるかも)

마유에게 물어보아도, 거리를 걸어도 결국 얻는 것은 아무것도 없다. 그렇다고 첫 번째 항목을 택한다고 해도 얻는 것은 없으나, 그래도 제일 노력하는 것이 이 항목이다. 달성율도 많이 올라가고…. 여러 번 게임을 하게 되면 다른 것도 선택해보자. 그것 또한 이 게임의 묘미라고 할 수 있으니까….

마 유 : 어디로 가는 거예요?

주인공 : 그 교복!

마 유 : 교복 말이에요? 아, 그렇구나! 어느 학교 교복인지 알아보면, 제 신상을 알 수 있다는 것이죠. 역시 대학생이야. 머리 좋은데~!! 아, 하지만 이 시간이면 학교가 끝났을 텐데.

주인공 : 학교가 아니라도 알 수 있는 곳이 있어.

마 유 : …?…

선택

목적지는 교복 매니아의 친구집!(行く先は制服マニアの友人宅!)

목적지는 심야영업의 서점
(行く先は深夜營業の書店)

목적지는 교복 전문점!(行く先はブルセリャショップ!)

친구집에 가면 친구가 교복에 대해서는 모른다고 하고, 취미삼아서 마유의 사진을 찍게 해달라고 한다. 자동으로 마유가 승낙하고, 친구는 마유의 속옷 사진을 찍으려다 발차기를 먹는다(주인공과의 첫 만남 때처럼…. 그리고 여기서 교복 전문점이란 일본에 있는 성인용 가게이다. 이곳에서는 여자아이들의 교복과 속옷을 판다. 중고품으로…. 이런 것이 팔리는지는 의문이지만, 돈이 궁한 불량 여학생들이 입고 있던 교복이나 속옷을 파는 모양이다. 여기서는 주인이 마유의 옷을 사려고 하는데, 이를 승낙하면 마유는 양말을 팔려고 한다.

마유는 양말을 벗어준다. 보고싶으면 한번 시도해 보도록!

주인공 : 여기서 그 교복이 나와있는 책을 찾으면, 뭔가 알 수 있을 거라 생각되는데…

마 유 : 열심히 찾아야겠죠?

마유와 함께 단서를 찾는 주인공

주인공 : (…좀처럼 없는 것 같은데. 교복이 실려있는 책 같은 건…. 마유는 찾았나?)

마 유 : 이건 어때요?

주인공 : …뭐?

마 유 : 이거요!

마유가 내민 책은…

주인공 : 이, 이런~

마 유 : 네?

주인공 : 여, 여기서 나가자!

마 유 : 왜요?

주인공 : 아무래도 좋아!(…당분간 여긴 못 오겠군…)

- 둘은 거리를 걷는다.

마 유 : 왜 나와버린 거예요?

주인공 : 으, 응. 거기서는 역시 알 수 없을 것 같아서…

마 유 : 흠~.

주인공 : (마유는 나쁜 뜻으로 한 일이 아니니까 심한 말은 할 수 없고….) 하지만, 이 근방에서 나도 본 적 없는 것 같으니까, 아마 다른 도시에 있는 학교의 교복이 아닐까?

마 유 : 그럼…, 전 어디서 온 걸까요?

주인공 : 음…, 그렇지!

선택

학생이란 겉모습 뿐!
(學生とは假の姿!)

최근, 전학해 온 학생
(最近、轉校してきたばかり)

새로 생긴 학교의 학생
(新しい學校の生徒)

단순히 주인공의 의견. 어느 것을 선택해도 상관없다. 첫 번째 것을 선택하면 교복이 제복인 회사의 사원이라고 주인공이 얼토당토 않는 말을 해서 마유를 웃긴다.

주인공 : 어쩌면 최근, 이쪽으로 막 이사해 온 전학생일지도 몰라.

마 유 : 그럴지도 모르겠군요. 좋아! 내일은 시내에 있는 고등학교 전부를 하나씩 다 둘러봐야지!

선택

그래, 나도 도와줄게!
(よし、ボクも手傳おう!)

어떡할까…
(どうしようかなあ…)

그럼, 열심히 해!
(じゃ、頑張ってね!)

두 번째나 세 번째를 선택하면 마유가 그냥 웃지만, 첫 번째 것은 기뻐서 주인공을 껴안는다. 정말, 이렇게 귀여운 소녀가 현실에 있었으면 얼마나 좋을까~. 참고로 두 번째 항목을 선택하면 마유와 좀더 이야기하게 되고, 마유의 숙소에 관한 선택이 나온다. 그러나, 여기서의 선택은 별로 도움이 되지 않으니까 생략하기로 한다.

주인공 : 그래, 나도 마유와 함께 도와줄게!

마 유 : 와~, 고마워요!!

주인공이 도와준다니까 좋아하는 마유

토모코 : 잠깐!! 이런데서 뭐하는거야!?

토모코에게 들키고 마는데…

선택

토모코야말로 어째서 이런 곳에?(トモコこそなんでこんなところに?)

나, 나왔다~!(で、出たあっ!)

선택에 큰 제한은 없다. 단지 이야기의 진행상 토모코가 왜 여기에 있었는지 독자들이 궁금해 할까봐 이것을 선택했을 뿐, 두 번째 것을 선택해도 무리없이 다음으로 넘어간다.

토모코 : 무슨 말 하는거야! 너 대신에 타운지의 취재를 해주고 있는 거잖아!

주인공 : (아차-! 바쁘니까 편집장님이 토모코에게, 이 근처에서 평판 좋은 이탈리아 요리접의 취재를 부탁했었지! 누가뭐래도, 토모코는 우리 타운박스 편집부에서 큰 몫을 하는 도우미란 말이야. 바쁠 때는 임시 조수로 채용할 정도니까. 그건 그렇고, 안 좋은 때에 안 좋은 장소에서 만나게 됐군…. 토모코의 질투는 처음 만났을 때 보다 심한데…. 전에 모르는 여자가 길을 물은 적이 있었는데, 그 장면을 토모코에게 목격 당한 적이 있었지. 그날부터 일주일, 나는 토모코의 추궁을 피하기 위해 진땀 뺐던 것을 아직도 잊을 수 없어…. 난 토모코의 애인도 아닌데…)

토모코 : 저쪽에서 너를 보고, 일부러 여기까지 왔는데, 이런 곳에서 도대체 뭘 하고 있던 거야! 내가 있으면서도, 이런 어린애하고…, 정말!!

주인공 : 그, 그런 게 아냐. 오해야. 거리에서 우연히 만난거야.

토모코 : 거짓말! '또 만나고 싶다'든지 뭐 그런 말을 하고 전화번호라도 적어준 것 아니야?

주인공 : (…아르바이트하는 곳의 전화번호인데…예리한 걸…)하지만, …난 토모코의 애인도 아니잖아…

토모코 : 너무해, 내 마음 알고 있으면서. 나하고 그 애하고 어느 쪽을 택할 거야? 지금 여기서, 확실하게 말해봐!

마 유 : …

토모코 : 엣…?

주인공에게 화를 내는 토모코

선택

그건, 토모코 쪽이…하지만
(そりゃトモコのほうが…でも)

지금은 이 아이가 더 신경 쓰인다
(今はこの子のほうが気になる…)

변명한다(言いわけをする)

☆아주 중요한선택!!
이야기가 180도 바뀌는 수가 있다. 베스트 엔딩을 위한 답은 토모코를 선택하는 것. 두 번째 항목을 선택하면 그냥 굿 엔딩밖에 볼 수 없다. 그것도 조금 슬픈 굿 엔딩을…. 세 번째 항목을 선택해도 되긴 하지만, 베스트 엔딩에 대한 예의상 첫 번째 항목을 선택하기로 하자.

주인공 : 그야, 나에게 있어서 소중한 것은 토모코지! 하지만, 지금은 그런 걸 따질 때가 아니잖아!

토모코 : …진심으로 그런 말을 하는지는 잘 모르겠지만…우선 일단은 용서해줄게. 하지만, 어째서 저 아이를 위해 네가 이런 일을 해야 하는 거야? 만약 정말 기억상실증이라면 그냥 경찰서나 병원에 데려다주면 되잖아!

주인공 : …그, 그건…

토모코 : 뭐하면, 내가 같이 경찰에 가줄게. 자, 가자!

주인공 : 어라?

토모코 : 어? 없어져버렸네?

주인공 : (어느새, 마유의 모습은 사라지고 없었다. 걱정이 되어서 주위를 찾아보았으나, 그녀의 모습은 아무 곳에도 없었다.)

★세이브 포인트

마유와 만나기 위하여!!

학교

주인공 : (다음 날, 봄인데도 불구하고 차디찬 북풍이 불고 있었다. …그건 마치 사라진 마유를 생각하는 나의 마음과도 같았다. …도대체 그녀는 어디로 가버린 걸까? 아무 일도 없으면 좋으련만… 응?)

선택

눈가림? …틀림없이 토모코야!(目隠し？…きっとトモコだ！)

눈가림? …설마, 마유!
(目隠し？…まさか、麻由！)

게임을 3번 이상 되풀이하면 항목이 하나 더 늘어난다. 하지만, 너무 많은 것을 공개해버리면 게임을 하는데 있어서 재미가 반감되므로 여기서는 생략하기로 한다(참고로 늘어나는 항목도 여자이다. 그것도 의외의 인물…).

주인공 : (나한테, 이런 짓 하는 것은 토모코 정도겠지…)뭐하는 거야? 토모코!

토모코 : 아, 알아챘니?

주인공 : 알지, 그 정도…

토모코 : 살과 살이 맞닿은 것만으로도 그것이 파트너인지 알 수 있는… 그런 관계가 된 거구나, 우리들~♡

주인공 : (…맘대로 해석해라…)

토모코 : 아, 그건 그렇고…, 어제는 미안해.

주인공 : 어제?

토모코 : 응…. 그 애 말이야.

주인공 : 괜찮아…. 토모코 말도 틀린 건 아니니까.

주인공 : (…그렇다. 내가 그녀를 그냥 경찰이나 병원에 데려다주었으면, 일이 이렇게 되지는 않았을 테니까…. 하지만, 이제 와서 그냥 둘 수 없겠…지)

주인공에게 미안하다고 하는 토모코

토모코 : 앗, 수업 시작하겠다. 그럼, 7시에 타운박스에서 봐. 오늘 아르바이트비는 프랑스 요리로 해. 그럼, 안녕!

주인공 : (그렇고 보니 오늘은 토모코가 타운박스에서 도와주는 날이다! 도와주는 것은 아주 고마운데…, 내 얼마 안되는 아르바이트 비에서 식사 대접은 정말 빠아프다…. 그래도 토모코를 뺄 수는 없지. 그것은 타운박스 편집부의 생존에 관한 문제가 되니까. …언젠가 편집장한테 토모코의 식대를 청구해야겠군.)

- 주인공의 회상 신

주인공 : 지금도 잊을 수 없어…. 그것은 딱 작년의 이맘때였지. 고등학교 때, 좋아하던 아이, 마유의 죽음을 안 것은…. 난 마음을 정리하기 위하여 마유에게 고백할 결심을 하고 마유를 불러냈었다…. 하지만, 그 때도 아무 것도 말하지 못하고 헤어졌었다. 그리고 돌아가는 길에 마유는 교통사고를 당했고…, 두번 다시 그 미소를 볼 수 없게 되어버렸어…. 그 때, 내가 고백해서 조금 더 마유를 붙들고 있었으면, 그런 일은 일어나지 않았을 텐데…. 그 날, 집에 돌아와서, 친구로부터의 전화연락으로 그 소식을 들었을 때는 정말이지 믿을 수가 없었다. …몇 시간 전만해도 이야기하던 마유가 이미 없다니…. …고별식에서 나는 검은 띠를 두른 사진속 마유의 미소를 보고 처음으로 울었다…. 남 앞에서, 남자인데도…, 그런 것은 신경 쓰지도 않고…. 마유의 가족은 이제 이 마을에는 없다. 마유가 죽은 슬픔으로부터 도망가듯이, 먼 곳으로 이사해 버렸다. 이것까지도 왠지 내 책임인 것처럼 느꼈었다…, 그 때는…. 그 때의 내 절망감이란, 지금 생각해보면 대단했었다.)

- 스쿠터를 타면서~

주인공 : (마음 속에 뻥 뚫린 커다란 구멍. 어떤 위로도 흡수해버려 사라지게 만드는 블랙홀. 그런 상태의 나에게 있어서 토모코의 밝은 성격이 유일한 위로였다.)

주인공 : 우웃, 추워! 그런데, 4월도 중반에 들어섰는데, 이상하리만큼 추위를 느

끼는 데(그 아이···, 지금쯤 무엇을 하고 있을까?).

타운박스 편집실

주인공 : (이 아저씨가 타운박스의 편집장. 실은 나의 삼촌이기도 하다. 이 분의 권유도 있고 해서, 나는 이 지방도시의 대학에 시험을 쳤고, 그럭저럭 합격할 수 있었다.)

편집장 : 이봐, 마감 직전까지 원고를 쓰는 녀석이 어디 있어! 별점운세 같은 거 빨리 써버려! 네가 끝내지 않으면 애인인 토모코도 집에 갈래야 갈 수가 없잖아.

이 사람이 주인공의 삼촌이다

선택

아, 역시 그렇게 보여요?
(え、やっぱりそう見えます?)
애인이 아니에요
(戀人じゃないですよ)

☆아주 중요한 선택!!
이것을 선택해야만 토모코와의 데이트가 가능해진다. 앞서 마유와 토모코의 선택 신에서 마유를 선택하면 이 선택이 아래 것으로 선택된 상태로 자동으로 스토리가 진행된다. 주의하자!!

토모코 : 웬일이니? 평소에는 부인하던 애가. 마감이 가까워지니 이상해졌나?

주인공 : 그, 그런 게 아니야!

주인공 : (여기서 토모코와 말다툼을 해 일이 늦어지면, 결국 나 혼자서 야근해야 하는 경우가 생기기 때문에 어쩔 수 없어···)

토모코 : ···응? 무슨 생각해? 수상한데···

주인공 : 아, 아니, 저···. 토모코가 항상 날 도와주니까 고맙다고 생각하는 중이었어.

토모코 : 그러면, ···다음에 데이트 신청이라도 해.

주인공 : 그래, 좋아! 그럼, 괜찮은 시간을 정해봐.

토모코 : 정말? 잠깐 기다려봐. 지금 스케줄 표 볼테니까♡

주인공 : (···그건 그렇고, 그 아이는···어디 간 걸까? ···어떡하면 마유에게 만날 수 있을까? 지난번처럼 거리에서 만날 수 있을 리도 없고···)

주인공의 데이트 신청에 좋아하는 토모코

- 주인공의 회상

마 유 : 결정! 오늘부터 저는 4월 15일생 양자리의 마유입니다! 잘 부탁 드립니다!

주인공 : (···마유···. 양자리의 마유라···. 그래! 별점운세다! 마유는 별점운세 코너를 좋아한다고 했으니까···)

주인공 : 그래! 그렇게 하자! 그게 좋아!

주인공 : "양자리의 당신에게. 일요일 오후가 찬스입니다. 멋있는 사람과 반드시 만날 수 있습니다. 그것이 재회의 상대라면 더욱 찬스! 틀림없이 당신의 상담상대가 되어 줄 것입니다. 럭키 메뉴는 믹스 샌드와 딸기맛 쉐이크! 2번가의 교차로에 있는 찻집 '사계'가 좋을지도!"

주인공 : 좋아! 됐어!

편집장 : 그럼, 인쇄소 갔다올 동안에 잘 지켜!

주인공 : 걱정마세요!

토모코 : 뭐가 됐다는 거지?

주인공 : 우앗! 아, 아무 것도 아니야!

토모코 : 흠~···. 아! 아까 데이트 말이야. 일요일 오후 2시에 2번가의 '사계'에서 만나. 그럼, 늦지마!

주인공 : 잉? 일요일, 오후 2시? 이, 이봐···(라고 부르려다가 말았다. 여기서 토모코한테 그 시간은 안된다고 했다간, 육감이 좋은 토모코는 금방 알아차리겠지···. 최, 최악의 사태다···.)

★세이브 포인트

토모코와의 데이트

찻집 '사계'로...

주인공 : (···이래 저래 하다가 결국 토모코와 데이트를 하게 되었다···. 마유를 만나기 위해 만든 시간과 겹치다니, 최악의 사태다! 물론 토모코와의 데이트를 취소하기 연락을 했었지만, 미처 연락하지 못하고 일요일을 맞이하게 되었다. 게다가 약속장소까지 같다니···, 어떡하면 좋지?)

선택

···마유를 찾자! (···麻由を搜そう!)
이대로 집에 갈까···
(このまま歸ろうかな)
···우선은 찻집 '사계'로 가자
(···とりあえず喫茶四季に行こう)

'마유를 찾는 것'을 선택해도 찾을 수 없다. 찾기 위해 찻집으로 가게 되니까. 의외로 두 번째 항목을 선택하면 집에 가는 도중 마유를 만나게 된다. 그리고, 게임을 여러 번 하다 보면 선택항목이 하나 더 늘어나는데, 그것을 선택하면(선택이 두 번 더 나오지만 그래도 고집하면) 대망의 배드 엔딩을 볼 수 있다(달성율 100%를 향해! 파이팅-!!).

주인공 : (이렇게 해서 나는 일요일 오후, 2번가의 교차로에 나갔다.)

여기가 찻집 '四季'

- 많은 남녀가 있고(아마도 양자리겠지~), 모두 믹스 샌드와 딸기맛 쉐이크를 먹고 있다···. (별점운세가 도대체 뭔지···. 나~, 이것 참!)

주인공 : (···수많은 남녀의 시선을 피하며, 나는 구석의 자리로 가서 앉았다. 마유도 토모코도 아직 안 왔군···. 다행이다. ···그건 그렇고, 모두들 내가 쓴 별점운세에 푹 빠져 있군. 나는 조금 우쭐함을 느꼈다.)

종업원 : 저~, 주문은요?

주인공 : 아, 저···, 믹스 샌드하고···, 딸기맛 쉐이크;;

종업원 : 후훗, 믹스하고 딸기 부탁합니다-!!

- 모두 쳐다 봄···

주인공 : (와···. 나는 창피해서 얼굴이 붉어졌다. 그리고 내가 쓴 별점운세를 원망했다···.)

- 문이 열리며 누군가 들어온다.

주인공 : (마유···, 아니면 토모코? 토모코가 먼저 왔구나!)

주인공 : 이대로 마유가 오면···, 역시 안 좋겠군.

주 인 : 자, 여기 있어요.

주인공 : (뭐야, 토모코. 꽤 인기 있는걸. 하지만 어디까지나 나를 만나러 여기 온 거야, 토모코는···. 이대로면 두면 다른 남자들에게 헌팅당하겠는 걸···. 어쩔 수 없지.)

선택

살짝 다가가서 놀래어주자(そっと近づいて驚かしてやろう)
여기서 부르자
(ここから呼んでやろう)

어느 것을 선택해도 상관은 없다. 하지만 첫 번째 것을 선택하면 토모코가 음식을 주인공에게 집어던진다(치한인 줄 알고···). 그렇다고 해서 RPG 게임처럼 에너지가 소모되거나 하지 않으니까 걱정 말고 플레이하자.

주인공 : 이봐, 토모코! 토모코!!

토모코 : 앗, 왔었구나!

- 같은 테이블에 앉는다.

토모코 : 정말 약속대로 와주었구나.

주인공 : 어, 응. 일단은···.

토모코 : 맘에 걸리는데, 그 말투. 뭔가

숨기고 있는거 아냐?

주인공 : 윽…!(큭, 큰일이다…. 여기서 마유를 기다리고 있다고는 차마 말할 수 없어…. 마유가 오지 않기를 바랄 수밖에!)

토모코 : 왜 그래? 갑자기 입을 다물고?

선택

아니, 아무것도 아니야
(いや, なんでもないよ)
미안, 나 약속이 있어
(ごめん。用事があったんだ)
토모코에게 반했어
(トモコに見惚れてた)なる…)
변명한다(言いわけをする)

☆아주 중요한선택! Ⅲ

첫 번째 것을 선택하면 그냥 아무 일도 안 일어나고, 두 번째 것은 밖에 나가게 되어서 마유와 만나게 된다. 그리고 세 번째 것을 선택하면 토모코의 얼굴이 붉어지고, 둘이서 밖에 나가게된다.

토모코 : 바, 바보. 뭐야, 갑자기. 장소를 바꾸자. 바깥 날씨도 좋은데.

찻집에서 주인공과 데이트하는 토모코

주인공 : (결국, 어쨌든 간에 오늘 하루를 토모코와 보내고 말았다. 마유의 일도 신경 쓰였지만, 지금은 눈 앞의 토모코가 더 신경 쓰인다…)

비련 벚나무(3)

주인공 : (예쁘다…)

토모코 : 응? 뭐라 그랬니?

주인공 : 아, 아냐….

토모코 : 아, 그거…, 아직 갖고 있니?

주인공 : 그거?

토모코 : 내가 준 열쇠고리 말이야. 그거, 꼬리 달린 것.

주인공 : (…그러고 보니 재수생 시절, 내겐 한창 침울해 하던 때가 있었지…고등학교 동창인 마유가 죽었을 때…. 그럴 때 토모코가 줬던…. 그러고 보니 그 때부터였나? 토모코와 친해지기 시작했던 건….)

주인공 : 이거지? 아직 갖고 있어.

토모코 : 소중하게 쓰고 있어줬네.

주인공 : 뭐, 그런셈이지….

이것이 그 열쇠고리다!!

토모코 : 저 말이야…. 오늘은 정말 고마웠어.

주인공 : …별 일 안했잖아? 마을 돌아다니는 거야 늘 했던 일이잖아.

토모코 : 아니…

- 주인공을 향해 눈을 감고 입술을 내미는 토모코.

주인공 : (두근! 왠지 토모코가 이상해…)토모코…(이, 이이, 이것은 설마! 나, 날 유혹하는 걸까?)

선택

뭐하는 거야!(なにやってんだよ)
가, 간다~(い, いくぞ~!)
어, 어떡하지…
(ど, どうしよう…)

첫 번째 것은 절대 안됨!! 주인공이 토모코의 이마를 만지며 "어디 아프니?"라고 말하고 그냥 끝난다. 세 번째 것을 선택하면 선택이 하나 더 나오고, "키스한다"와 "적당히 넘어간다"가 나오는데, 적당히 넘어가게 되면 이것 역시 "어디 아프니?"가 나온다. 남자라면 터프 하게!! 할 때는 하자!!

주인공 : (그래! 여기까지 와서 물러날 순 없지!)토모코…

키스하는 토모코와 주인공

주인공 : 토모코…

토모코 : 돌아갈까?

주인공 : 뭐?

토모코 : (방긋 웃으며)그럼, 내일 봐!

주인공 : (뭐, 뭐야? 토모코는…. 내가 큰 맘 먹고 키스까지 했는데…. 좀더 낭만이랄까, 어깨에 기대서 별을 본다던가… 여운이라는 것을 모르는 거야? 뭐, 토모코답긴 하지만 …. 하지만, 오늘밤은 잠이 안 올 것 같은걸…)

학교에서

주인공 : (어쨌든 졸립다… 아무래도 수업을 들을 수가 없어…)

토모코 : 일어나~, 교수님이 보고 있어~.

주인공 : (…어제 일을 생각하다가 결국 아침까지 못 잤단 말이야…. 제발 자게 해 줘…)

토모코 : 왜 그렇게 졸린거니? 뭐 힘든 일이라도 있었어?

주인공 : (…너 때문이야)

토모코 : …거, 참…

학교밖 거리

주인공 : (…토모코에게는 미안하지만, 어제 마유와 만나지 못한게 맘에 걸렸다. 내가 먼저 기억을 찾는 걸 도와주겠다고 했는데, 아직 아무 것도 하지 않았다…. 그런 생각에, 오후 수업을 빠지고 거리로 나갔다.)

주인공 : (…그리고 몇 시간이 흘렀을까. 나는 맥이 빠졌다. 이 이상 걷기도 싫어질 정도로…. 하지만 한 군데만 더 가보고…)

마유를 만나기 위해 여기저기 돌아다니는데…

선택

그러고 보니 학교를 돌아다닌다고…(そういえば學校まわるって…)
타운지의 가게에 있을지도
(…タウン誌の店にいるかも)

이 선택은 이벤트를 좌우한다. 학교를 돌아다니게 되면 혼자 돌아다니다가 어떤 학교 앞에서 순경 아저씨한테 잡힌다. 요즘 치한이 많다는데, 여고 정문 앞에서 뭐하냐고…(아무래도 주인공은 치한으로 오해받을 운명인가 보다). 그러다가 마유를 만나게 되어 같이 다니게 된다. 반면, 두 번째 항목을 선택하면, 마유가 학교를 돌기 전에 만난다. 그리고 토모코와의 이벤트도 있다. 게다가 마유와 같이 다니기 때문에 치한으로 오해받지도 않는다. 아무래도 이 쪽이 더 좋을 것 같은데….

주인공 : (여기에 와보았지만…, 앗, 일요일 오후라고 썼었지…여기엔 없겠군. 막막해진 나는 어느 새 역 근처의 의자에 힘없이 앉아 있었다.)

★세이브 포인트

마유와 함께, 잃어버린 기억을 찾아

역 앞

주인공 : …마유(그때, 나는 어떤 얼굴을 하고 있었을까…. 아마도 땀에 젖고, 힘들어하는 아주 볼품없는 얼굴이었겠지. 하지만 그런 피로 따위는 단번에 날아가버렸다. 그녀의…, 마유의 미소를 본 것만으로도…).

주인공 : (…이야기하고 싶은 것은 산더미처럼 많았다. 마유가 지금까지 어디에 있었는지, 기억은 돌아왔는지를…. 마유는 이 근처의 비지니스 호텔에 묵고 있고, 기억의

계절을 안고서

단서를 계속 찾고 있다고 했다. 나는 무엇을 해야 하는지를 생각했다. 그리고 한가지 결론에 도달했다. 내가 마유에게 해 줄 수 있는 것. 같이 기억의 단서를 찾아주는 것…)자, 그럼 오늘은 학교마다 찾아가서 마유의 일을 물어보자!

마 유 : 저를 알고 있는 사람이 있을지도 모르겠군요.

주인공 : 그렇다는 이야기지. 열심히 마유의 기억을 찾아보자!

토모코 : 뭘 열심히 찾아본다고?

주인공 : 잉? 토모코?

토모코 : 서둘러서 학교에서 나가더니, 여고생하고 데이트였니?

드디어 마유를 만났다!!

만나자마자 토모코에게 들키는데…

선택

토모코하고 상관없는 일이잖아
(関係ないだろ, トモコには)
토모코도 같이 갈래?
(トモコも一緒に行く?)
오해야(誤解いだよ)

첫 번째 것은 토모코와의 사이에 금이 가니까 선택하지 말자. 두 번째, 세 번째 항목이 같은 내용이다. 세 번째 것을 선택하면 "그건 오해야. 이 아이의 기억을 같이 찾아주려는 거야. 너도 같이 갈래?"하고 말한다.

토모코 : 바보 같은 소리하지마! 너 혼자라면 모를까, 어째서 저 애도 같이 있는 거야?

주인공 : 하지만, 이 아이의 기억을 찾아주는 것이 목적인데.

마 유 : 잘 부탁드립니다.

토모코 : 둘이서 잘 맞는군! 나는 그렇게 한가한 사람이 아니야. 그럼!

(휙! 하고 돌아선다)

주인공 : 야, 토모코. 그런 말이 어디 있어!

토모코 : 조심하는 게 좋아. 양으로 보여도 남자는 늑대니까 말이야!

주인공 : …이것 봐!

선택

어쩔 수 없군, 토모코는(しょうがないな, トモコのやつ)
뭐야? 혼자서 맘대로…
(なんだよ, 一人で勝手に…)
기다려, 토모코!
(待てよ, トモコ!)

위의 두 항목은 주인공과 토모코가 말다툼을 하고, 마유가 주인공에게 자기 때문에 생긴 일이라며 미안하다는 말을 한다(별로 좋은 이벤트는 아니다). 마지막 항목은 선택이 한 번 더 생기게 되는데….

주인공 : 기다리라니까!

토모코 : 놔 줘!!

선택

안 놔준다(離さない)
놔준다(離す)

여기서 손을 놔주는 바보 같은 일은 하지 말자. 모든 행동에는 뜻이 있기 마련!! 애써 잡았는데 놓으면 무슨 소용? 참고로 토모코를 놔주면 이전 선택에서 다른 두 항목을 고르는 것과 같은 결과가 나온다.

주인공 : 싫어! 안 놔줘!

토모코 : …알았어. 네가 사람좋다는 건 충분히 알았어! 어제의 키스도 거절할 수 없어서 할 수 없이 했다는 거지? 됐어, 이젠!

선택

…미안해(ごめん)
그렇지 않아!
(そんなことないよ!)

토모코 : 거짓말!

주인공 : 정말이야! 그때, 순수하게 느꼈던 거야! 토모코가 아름답다고…. 그래서…, 절대로 별생각 없이 한 것이 아니야!

토모코 : 알았어, 빨리 가! 저 아이의 기억 찾는 걸 도와준다면서?

주인공 : …미안해…

토모코 : …바보…

시내의 학교들…

주인공 : (마유는 어제, 내가 쓴 기사의 가게에 갔었다. 하지만, 아무도 마유의 기억의 단서가 될 만한 일을 가르쳐줄지 않아서, 혼자서 기억 찾기를 했다고 한다. 그래서 마유와 나는, 마유의 교복으로부터 마유의 기억을 찾기 위해, 여러 고등학교를 찾아가 보기로 했다…. 마유가 전학생이라고 한다면, 틀림없이 무언가 증거가 있을 테니까…. 하지만, 어떤 학교에 가도 마유는 그 학교에 대한 기억은 없고, 또한 마유를 알고 있는 학생하고 마주치는 일도 없었다.)

주인공 : 마유, 어때? 뭔가 기억나?

마 유 : 음~, 모르겠어요. …죄송해요.

주인공 : 마유가 사과할 일이 아니야. 나눠어서 좀더 찾아보자.

마 유 : 네. 아, 그렇구나! 저 교무실에 가서 물어보고 올게요.

○마유와 함께 학교를 돌아보자

○학교 정말 많다~

주인공 : (으윽! 여고 교문 앞에 남자 혼자 남겨지고 말았다…. 이렇게 나는 창피한 일을 당하며 마유를 기다렸다. 하지만 여기에도 마유의 기억의 단서는 없었다. 나와 마유의 학교 찾기는 헛수고로 끝났고, 우리 둘은 기분 전환을 위해서 공원으로 갔다.)

벚꽃나무와 마유

주인공 : (우리들의 기분과는 달리, 세상은 꽃구경으로 분위기를 띄우고 있었다. 결국, 우리는 이 날 아무런 성과도 없이 날이 저물어 버린 것이다.)

주인공 : 오늘, 미안해…. 아무런 도움도 못 되고….

마 유 : 사과할 것은 제 쪽이에요. 바쁘실텐데, 여러 곳에 같이 가주시고…. 게다가, 시내 고등학생이 아니라는 것을 안것만 해도 한 발자국 전진한 거예요. 고맙게 생각하고 있어요.

주인공 : 고마워. …그런데 뭔가 이상하네. 사실은 내가 마유를 위로해주어야 하는데, 항상 마유가 날 위로해주는 것 같아.

마 유 : 저야말로, 언제나 함께 찾아주어서 정말로 도움이 되고 있어요.

아저씨 : 에잇, 에잇!

마 유 : 우웃!

주인공 : 괜찮니? 마유!

아저씨 : 부장 따위가 뭔데! 사장이 뭔데, 자식들!!

마 유 : 안돼-!

아저씨 : 으악!

마 유 : 안돼요! 벚나무를 괴롭히면 안돼요!!

아저씨 : 뭐야, 이 녀석은!!

마 유 : 안된다니까-!!

아저씨를 말리는 마유

아저씨 : 이 꼬마가!!

주인공 : (으악! 못 보겠다!!)

아저씨 : 윽!

주인공 : (눈을 떠보니, 마유를 때리려던 남자는 벚나무 가지를 안고 쓰러져있었다.)

주인공 : 마유? 마유…, 맞았니?

마 유 : 미안해…

주인공 : 뭐?

마 유 : 아팠지…, 미안해….

주인공 : 마유?(무슨 일이 일어났는지는 모르겠다. 하지만, 마유가 쓰러진 것은…,

울고 있던 것은 맞았기 때문이 아닌 것 같았다. 그런 마유를 안고, 나는 내 방에 겨우 돌아올 수 있었다)

벚나무 가지를 안고 쓰러진 아저씨

주인공 : (마유에게 무슨 일이 일어난 걸까. 정신을 잃은 마유를 혼자 둘 수도 없고, 나는 내 방으로 마유를 데리고 왔다.)

주인공 : 지쳤겠구나…(기억상실증만 생각해도 힘들텐데, 저렇게 명랑하게 행동하고…. 꽤 힘들었겠지. 바람이나 쐬고 오자. 마유…. 너는 어디에 사는 누구니?)

★세이브 포인트

토모코와 열쇠고리

주인공의 집

주인공 : (…그리고 날이 밝았다…바쁜 날이었기 때문에 나는 마유에게 방 열쇠를 빌려주고, 학교에 가기로 했다.) 내가 없는 동안, 이 방, 맘대로 써도 돼.

마 유 : 하지만, 어느 열쇠를 쓰면 되는 거죠?

주인공 : 그렇구나…

두 개의 열쇠고리. 마유에겐 어느 쪽을?

선택

꼬리 달린 쪽, 써도 괜찮아
(尻尾の方, 使っていいよ)
다른 한 쪽, 써도 괜찮아
(もう一つの方, 使っていいよ)

이전에 토모코와 데이트할 때를 기억하는 사람은 주인공이 꼬리 달린 열쇠고리를 지녀야 하는 의미를 알 것이다. 세밀한 부분에 신경을 쓸 수 있도록 하자. 토모코가 선물한 열쇠고리를 다른 여학생에게 주어서는 절대로 안된다.

주인공 : 그럼, 갔다 올게.

마 유 : 네, 다녀오세요!

주인공 : 미안해. 오늘은 수업이 끝난 후에 아르바이트가 있으니까, 기억 찾는 건 그 다음이 되어버리는데….

마 유 : 괜찮아요, 밝을 때 다시 한 번, 혼자서 가까운 곳을 돌아볼게요.

주인공 : 조심해. 무리하지 말고.

마 유 : 네, 알고 있어요. 오빠!

주인공 : 좋아! 그럼, 다녀올게!

주인공 : (나는 마유가 있는 행복을 되새겨 보았다. 마유를 만나고나서 내 인생은 장미빛으로…, 아니, 봄이니까 벚꽃색으로 변했다고 말해야하나…)

주인공 : (하지만, 봄날씨는 변하기 쉽다…. 마유의 기억이 돌아왔을 때, 과연 내 벚꽃빛 행복은 그곳에 있을까?)

학교에서

주인공 : (악! 저것은 토모코! …큰일이다!)

선택

당당하게 나가는 쪽이 좋을까?(堂堂としたほうがいいか?)
숨자!(隱れる!)

결과는 똑같다. 아래 것을 선택하면, 숨으려는 찰나에 넘어져서 동전과 열쇠고리를 떨어뜨리게 되는데, 열쇠고리가 떨어진 것을 알아차리지 못하고 숨어버리게 된다. 그리고 그 열쇠고리를 토모코가 줍는다.

유우코 : 아, 토모코의 애인.

메구미 : 정말~.

주인공 : 아, 안녕, 좋은 날씨지?

토모코 : 이 찬바람이 뭐가 좋은 날씨라는 거지?

주인공 : (아차! 오늘은 흐린 날씨다…)

토모코 : 뭔가 숨기고 있는거 아냐?

주인공 : 그, 그런 거 없어! 아, 그래! 목마르지 않니? 콜라 사줄게!

토모코 : 그래? 고마워. 유우코(ユウコ)하고 메구미(メグミ)도 마실 거지?

유우코 : 물론! 고마워~

주인공 : (과연 토모코의 친구들이군, 사양이란 걸 절대 안해…)알았어. 콜라든 코알라든 사줄게….

주인공 : 앗, 미안~. 잔돈이 없네! 다음 기회에 사주기로 하고….

토모코 : 저 말이야…!

주인공 : 아, 수업 들어가야지! 그, 그럼, 안녕…!

토모코 : 잠만

유우코 : 어? 뭐야 이거?

메구미 : 열쇠고리잖아?

토모코 : 아, 이거, 걔 건가보지 뭐. 어쩔 수 없군. 나중에 갖다주지 뭐.

○지갑을 꺼내다가 열쇠고리를 흘리는데…

○열쇠고리를 줍는 토모코

★세이브 포인트

대단원, 그 진상은…?

회사에서

주인공 : (저녁이 되고 바람은 점점 더 거세졌다. 오늘 중으로 끝내라며 편집장이 맡긴 원고가 있었지만…. 왠지 마유의 슬픈 얼굴이 떠오르고는 사라졌다. 그 표정은, 지금까지 내가 한 번도 본 적 없는 슬픔을 호소하고 있었다. 봄 바람 때문인가…, 나의 마음은 크게 동요하고 있었다. 안 좋은 예감이 창밖의 날씨처럼 내 마음을 흐리게 하고 있었다. 알 수 없는 불안감…. 무슨 일인가 일어나려 하고 있다…. 마유에게!!)

○밤늦게 일하는 주인공

○불현듯 떠오르는 마유의 슬픈 얼굴

집

주인공 : (다행이다. 방에 불이 켜져 있어. 마유는 날 기다리고 있었구나, 아무일 없이.)

- 방 문을 열자 그곳에는 마유와 토모코가 있었다…

주인공 : 토모코…

토모코 : 나쁜 놈…

주인공 : 뭐?

토모코 : 네가 열쇠를 떨어뜨려서 가져다 주려고 왔는데, 왜 이 아이가 네 방에 있는거지? 기억상실증의 여자아이를 방에 데려다 놓고, 도대체 무슨 생각하는 거야?

주인공 : 오해야! 나는 그냥…

토모코와 마유

선택

…토모코의 관심을 끌고 싶어서…
(トモコの氣を引きたくて…)
이 아이를 내버려 둘 수 없어서…
(この子を放っておけなくて…)
이 아이의 기억을 되찾아주려고…
(この子の記憶を取り戻そうと…)

막판에 있는 쓸데없는 선택. 어느 것을 선택해도 상관없다. 가장 자신의 생각과 일치하는 것을 선택하자. 두 번째 것과 세 번째 것은 내용도 거의 같은 항목이다.

주인공 : 이 아이의 기억을 찾는 것을 도와주고 싶었다? 그런 일이 가능할 리 없잖아! 이런 아이는 그냥 경찰이나 병원에 데려다주면 될 것을!

주인공 : 나는…

토모코 : 어째서 이런 일이 생긴거야…! 이 열쇠고리는 힘없어하는 너를 위해 내가 산 거야. 재수 학원에서 기운 없는 너를 보고 왠지 맘에 걸려 위로해주고 싶어서 선물한 건데… 그런데…이까짓 것!!

선택

슬며시 방에서 나간다
(そっと部屋から出る)
토모코를 말린다(トモコを止める)
그냥 보고 있을 수밖에…
(ただ見ているしかない…)

막판에 있는 쓸데없는 선택 Ⅱ. 이런 선택은 짜증난다. 도대체 왜 있는 건지…. 엔딩에 차이가 있나!. Ⅱ를 잘 섞어서 다 해보았지만, 결국 알아낸 사실은 엔딩과는 상관없다는 것이었으니…. 슬프다. 참고로 여기서 세 번째 항목 이외의 두 항목을 선택하면 토모코에게 뺨을 맞는다.

토모코의 눈물

주인공 : 토모코!

토모코 : 가볍게 토모코라고 부르지마!

주인공 : (…토모코의 눈물…, 토모코가 눈물을 보인 것은 처음이다.)

토모코 : 이까짓 것, 이까짓 것…!!

주인공 : 그, 그만 둬! 토모코!

토모코 : 놔!

- 짝! (뺨을 맞는 주인공)

토모코 : 뭐야, 이 사기꾼!

마 유 : …사기꾼?

주인공 : (서, 설마…, 그 일을…?)

토모코 : 전혀 몰랐구나…?

마 유 : …무슨 말이에요?

주인공 : 토모코, 그 일은!

토모코 : 이 사람이 타운지에서 별점운세 코너를 쓰고 있다는 걸 못 들었나보네?

마 유 : 네?

토모코 : 아무렇게나 기사를 써서 여고생들을 놀려서 즐기고 있는 사기꾼이야. 이런 사람 손에 걸리다니, 너도 가엾은 아이구나.

주인공 : 거, 거짓말이야! 여고생들을 놀리다니!

토모코 : 믿으면 안돼. 이런 녀석의 말은!

마 유 : 거짓…말이죠?

주인공 : 난 너를 놀리거나 하지 않았어.

토모코 : 뭐야! 이 아이하고 만나고 싶어서 기사를 쓴 거잖아. 어때, 틀렸어?

주인공 : 그, 그것은…

토모코 : 그거 봐! 그래서 사기꾼이라고 한 거야!

마 유 : 너무해….

주인공 : 마유…. 하, 하지만, 나는 속이려고 한 것이 아니라…

마 유 : 싫어~!.

토모코 : 가지마! 부탁이야, 가지말아줘, 부탁해, 부탁이야!!

주인공 : 토모코….

토모코 : 싫어, 가지 말아줘. 나를, 나를 혼자 두지 말아줘!

주인공을 붙잡는 토모코

주인공 : 토모코…

토모코 : 이러면 나쁜 여자가 되는 거란 건 알고 있어. 하지만, 하지만 이렇게 하지 않으면, 네가 어디론가 가버릴 것만 같아서…. 너를, 너를 좋아해. 이젠…, 주체 못할 만큼….

주인공 : 토모코…

선택

마유를 쫓아가야 해!
(麻由を追わなくちゃ!)
토모코가 이렇게까지 나를?
(トモコがこんなにボクの事を?)

드디어 나왔다.

☆아주 중요한 선택 Ⅳ

지금 여기서 마유를 쫓아가면 마유하고도 안 이루어지고 토모코하고도 안 이루어진다. 결국 남는 것은 배드 엔딩뿐(운 좋으면 노멀 엔딩까지는 가능할지도…). 하지만, 현재 필자와 독자들은 대망의 베스트 엔딩을 꿈꾸는 게이머! 절대로 속지 말고, 두 번째 항목을 택하기로 하자!

선택

나같은 놈도 괜찮아?
(こんなボクでも…いいのか)
하지만…미안…나는…
(でも…ごめん…ボクは…)

☆아주 중요한 선택 Ⅴ

아직 마유를 쫓아가기에는 이르다. 토모코의 확실한 답이 필요하기 때문!! 여기서의 선택으로 토모코와 확실히 한 다음, 마유를 찾으러 가자.

토모코 : …지금은 너하고 같이 있고 싶어….

- 토모코와 주인공이 키스한다

주인공 : (토모코가 나를 이렇게 생각해주고 있다)

토모코 : 그 아이… 지금쯤 비에 젖어 있을 거야.

키스하는 토모코와 주인공

토모코 : 미안해… 아까는 심한 말을 해서. 나도 그녀의 기억을 같이 찾아 줄게.

선택

찾아볼게. …역시 그냥 둘 순 없어(捜してくるよ…放っておけないもんな)
이젠 됐어. …그 아이의 일은(もういいよ…あの子のことなんて)

☆아주 중요한 선택 Ⅵ

토모코의 대답은 얻었다. 이제 망설이지 말고 마유를 찾으러 가자. 참고로 여기서 아래 항목을 택하게 되면 달성율 100%를 목표로 하는 게이머들을 위해 우리의 SCE에서 꿈에도 보고 싶지 않은 '노멀 엔딩 : 마유는 어디로?(麻由はどこへ?)'를 준비해놓 았다.

주인공 : 응.

집 밖의 거리

주인공 : 마유-! 마유-!

선택

오른쪽(右か?)
왼쪽(左か?)

☆아주 중요한 선택 Ⅶ

동시에 아주 사악한 선택!! 마유가 오른쪽으로 갔는지 왼쪽으로 갔는지, 정말 보여주는 것은 둘째치고 힌트도 없이 어떻게 이런 선택을 만들 생각을 했을까? 정말 궁금하다. 여기서의 답은 오른쪽. 왼쪽은 공사중인 길이다(통상 "막다른 골목"이라고도…).

- 주인공은 마유를 쫓아간다

주인공 : 마유-!

주인공 : 기다려줘, 마유!

주인공 : 내 이야기를 들어줘!

주인공 : 마유!

마 유 : 부탁이야! 오지 마!

마 유 : 이젠 됐어, 뭐든지…

주인공 : 내 이야기를 들어줘. …마유. 확실히 나는 그 타운지를 사용해서 너를

빗속을 도망치는 마유

만나려고 했어. 그 일은 사과할게. …하지만 그것은, 마유의 일이 걱정돼서, 그리고 나는 마유를 보고 있으면 뭔가 해주지 않으면 안된다는 생각이 들었기 때문에, 그때 그렇게 생각했기 때문에 마유와 만나기 위해서 타운지를 이용한거야….

마 유 : 정말이에요?

주인공 : 그래…. 기억이 돌아올 때까지, 나하고 토모코가 힘이 되어줄게!

마 유 : 앗!

주인공 : 마유?

마 유 : 아! 벚꽃이…, 벚꽃이…. 웃! 웃! …나, 나는…

주인공 : 괜찮니, 마유? 자, 집에 돌아가서 몸 좀 녹이자. 마유?

마 유 : 나, 나는…. 싫어~!!

주인공 : 마유-! 왜 그러는거야-!

- 건널목 너머로 도망가는 마유. 그리고 열차가 다가온다-

주인공 : 마유-!

선택

어쩔 수 없다! 열릴 때까지 기다리자! (仕方ない! 開くまで待つか?)

기다릴 수 없어!

(待っていられない!)

잠시 숨돌리는 선택. 엔딩에는 영향을 주지 않는다. 다만 이벤트에서 그래픽한 장면이 더 나오느냐 마느냐 하는 차이. 기다리면 건널목 저편에서 마유가 뭔가 외치는 장면을 볼 수 있으나, 기다리지 않으면 그냥 건너려다가 열차에 치일 뻔하게 되고, 결국 그냥 기다리게 된다. 즉, 마유가 뭔가 외치는 장면을 볼 수 없다는 것!!

기다리나~, 건느냐~, 그것이 문제로다

주인공 : 마유-! 기다리고 있어-!

주인공 : 마유-! 어디 가버린거야?

주인공 : 마유-!

주인공 : …마유…어디로 간거야?

선택

좀 더 찾아보자…
(もう少し搜そう…)

이제 포기하자…

(もうあきらめよう…)

방에는 토모코가 있으니까…돌아가자…(部屋にはトモコがいるし…戻ろう…)

어마어마한 함정이다. ☆아주 중요한 선택 Ⅷ!! 나머지 두 항목으로는 일부 장면을 뺀 베스트 엔딩을 접하게 된다. 스토리 진행도 결과도 셋 다 같은데도 엔딩에 차이가 있는 것이다. 절대로 틀리지 말자! 여태까지의 공이 도로아미타불이 되는 수가 있다. 참고로 빠지는 장면은 엔딩설명에 덧붙여 두었다.

주인공 : …마유…

주인공의 집

주인공 : 토모코…

토모코 : 찾았니…?

주인공 : …

토모코 : 그래…. 힘 내….

주인공 : …응. (…그 밤 이후로, 마유의 모습을 볼 수 없었다. 그리고, 토모코도 마유를 찾는 일을 도와주었다. 명랑하게, 나를 위로해주는 것처럼…)

주인공을 위로해주는 토모코

학교

주인공 : (…마유는 기억이 돌아와서 어디론가 떠나버린 걸까? 마유와 함께 한 시간은 현실이었을까? 나는 마유와 다시 한번 만나고 싶었다. 만나서 고맙다고 말하고 싶었다…. 나의 마음에 따뜻한 봄을 가져다 준 요정에게…)

비련 벚나무

주인공 : (그리고 문득 생각이 들면 나는 반드시 이 추억의 장소에 있었다. 이제 마유와는 만나지 못할지도 모른다…. 하지만, 이 장소에 있으면 나는 마음이 편안해진다.)

주인공 : (이 날, 나는 기분 좋은 봄 햇살에, 어쩌다가 잠이 들어버렸다.)

마 유 : 후훗, 안녕!

주인공 : 마, 마유? 도대체 지금까지 어디에?

다시 나타난 마유(벚꽃의 요정?)

마 유 : 일전에는 미안했어요. 흐트러진 모습을 보여서….

주인공 : 그래, 역시 그 비오는 날, 기억이 돌아온거지… 마유.

마 유 : 저는… "벚꽃의 요정"…

주인공 : 뭐?

마 유 : 벚나무에게…, 그리고 사람들에게, 봄이 온 것을 알려주는 것이 "벚꽃의 요정"의 사명….

주인공 : 그런…, 마유가 "벚꽃의 요정"이라니…. 나는 믿을 수 없어, 그런 거!

마 유 : 저는 아직 신출나기인 "벚꽃의 요정"이에요. 그래서 이 고목에 내려왔을 때 발이 미끄러져서, 아무래도 그 충격으로 기억을 잃어버렸나봐요. 후훗…, 저 정말로 멍청하죠?

주인공 : 하하하, 그래…(나는 마유의 귀여움에 얼떨결에 웃어버렸다).

마 유 : 저, 당신과 만난 이후의 일을 전부 기억해요. 나를 위해 당신이 해준 일을 다 기억한다고요. 정말, 뭐라고 감사의 말을 전해야 할 지….

주인공 : 감사의 말이라나….

마 유 : 저, 토모코하고 당신의 일이 계속 마음에 걸렸었어요. 저와 만났기 때문에 당신들 사이가….

주인공 : 괜찮아, 이젠…. 비온 뒤 땅이 굳는다고 하잖아? …그렇게 생각한다면, 마유는 자우(- ° : 단비)라고나 할까?

마 유 : 그렇게 말씀해주시니 정말 기뻐요. 봄은 만남의 계절…. 그것이 저 때문에 헤어짐의 계절이 되면, 전 봄을 알리는 요정으로 실격인 걸요.

주인공 : 하하하….

마 유 : 후후훗…. 이제 이별의 시간이네요. 전 봄을, 만남의 계절을 다른 곳에도 알리지 않으면 안되니까요.

주인공 : …또…, 만날 수 있을까?

마 유 : …벚꽃이 피는…, 이 계절에…

주인공 : 잘 가…, 마유…

마 유 : 안녕히 계세요…

Check!!

마지막 설명. 앞서 일부 장면이 누락된 베스트 엔딩란 것을 언급한 바 있다. 그것은 스토리의 마지막에서 마유를 찾는 것을 포기하면 일어나는 현상. 상위 엔딩에서 주인공과 마유의 대화가 누락되고, 단지 이하에 나오는 토모코와의 대화만 나타난다. 이것이 "굿 엔딩 : 토모코"가 아닌 "굿 엔딩 ベリーグット!"라고 나오는 걸 보면 "굿 엔딩 : 토모코"는 따로 있나 보다. 필자는 아직 발견 못했으니, 게임챔프 애독자인 유능한 게이머들이 한번 찾아보는 것이 어떨까?

주인공 : (나는 따뜻해진 마음 속에서, 몸이 붕 뜨는 것을 느꼈다…. 그리고 잠시 후, 멀리서 나를 부르는 소리가 들렸다) 토모코…

토모코 : 어떻게 된거야? 이런 곳에서 자다니…. 많이 피곤한가 보네.

주인공 : (왠지 요즘 들어 토모코는 나를 위로하듯이 명랑하게 행동하고, 어느 새 우리들도, 예전처럼 사이 좋은 친구사이로 돌아갔다)

토모코 : 자, 가자. 졸음 쫓을 겸 역 앞의 카페에서 커피라도 마시자. 빨리~.

- 토모코가 주인공의 손을 잡아 일으킨다

토모코 : 어? 어느새 이렇게 꽃이 많이 피었지? 비련벚나무가?

주인공 : 응. 봄이 겨우 온 거야. 모두에게 줄 행복을 가지고….

토모코 : 혼자서 무슨 멋을 부리는 거야? 케이크도 사달라고 할거야♡

주인공 : 좋아! 오늘은 날씨가 좋으니까 역 앞까지 걸어 가자!

토모코 : 농담이지? 잠깐, 한 시간은 걸린다고. 좀 있으면 학교 버스가 오잖아.

주인공 : 아~, 상쾌하다~. 가자!

토모코 : 잠깐 기다려. 잠깐만!

주인공 : (사람에게는 각자 마음 깊은 곳에 소중한 추억이 있다. 그것은 두 번 다시 돌아오지 않는 시간인 것이다. 그렇기 때문에, 더욱 더 소중한 둘도 없는 추억인 것이다. "마유"라고 하는 두 명의 여자아이…. 나의 소중한 추억…)

추억의 "비련벚나무~"

★세이브 포인트 ☆굿 엔딩 베리 굿

여기까지가 처음 플레이 했을 시의 베스트엔딩. 클리어 뒤엔 오프닝 화면이 바뀐다.

○첫 번째 오프닝 화면

○두 번째 오프닝 화면

자, 그럼 이상으로 대망의 베스트 엔딩까지의 스토리 소개를 마친다. 처음 게임에 임할 때는 마유와 잘되는 것이 베스트인 줄 알았었는데, 그 결과 마유가 요정이라서 하늘에 돌아가고, 주인공에게 좋은 추억을 남겨주고 끝나게 된다(굿 엔딩 : 마유편). 그래서, 이 상태에서 토모코와 친해져야 한다는 것만 남는다. 그렇게 해 본 결과, 이 베스트 엔딩을 찾을 수가 있었다. 그럼, 이후에는 두 번 이상 게임을 해야만이 볼 수 있는 굿 엔딩을 하나 소개할까 한다.

제 2 부. 굿 엔딩 벚꽃의 요정편(櫻の精編) 스토리 공략

기억상실증 소녀와의 만남

학교

이곳의 스토리 진행은 변함없다. 두 번의 선택이 나오고, 별다른 일 없이 진행된다. 그런데, 여기서 토모코와 걸어가는 장면에서 선택이 새롭게 나온다.

○주인공이 분석한 토모코!!

○어디서 이런 분석을!?

선택

그런 토모코에 대해 이야기한다(そんなトモコの事を語る)

그냥 진행한다(先にすすむ)

위의 것을 선택하면 토모코에 대해 이야기를 한다. 마치 컴퓨터로 사람을 분석하는 것처럼…). 그리고 계속 선택이 나와서 그만할 것인지 계속 이야기할 것인지를 선택하게 된다. 아직은 괜찮지만, 게임을 여러 번 더한 후에 여기서 선택을 잘못하면, 최단코스의 배드 엔딩을 만날 수 있다. 그 이름도 멋진 "봄날의 망상편(春の日の妄想編)".

계속 게임이 진행되면, 역시 벚나무 밑에 쓰러져 있는 소녀를 발견하게 되는데, 그 전에 비련벚나무에 대한 전설을 선택하는 부분이 나온다. 3가지 중에 한 가지 선택. 이 선택으로 인해 이후의 스토리 공략이 바뀌게 되는 것이다.

선택

타락한 무사와 아름다운 여인과의 슬픈 사랑 이야기(落ち武者と美しい娘の悲しい櫻の物語)

원령…벚꽃귀신의 전설…(怨靈…櫻鬼傳說…)

이 밑에서 만난 남녀는 반드시 헤어진다(この下で出會った男女は必ず別れる)

처음부터 게임을 하면 선택권 없이 자동적으로 마지막 항목으로 게임이 진행된다. 여기서는 두 번째 항목을 선택하기로 하자. 참고로, 벚나무 밑에 쓰러져 있던 소녀가 깨어날 때, 여기서 선택한 항목에 따라 신음소리가 바뀐다. 첫 번째 항목에서는 "가지…마…"라고 하고, 두 번째 항목에서는 "…언…니…"라고 하고, 마지막 항목에서는 그냥 신음소리만 낸다. 이 소리들이 스토리 공략상 중요한 힌트를 제공하는 것을 아는 사람들은 알 것이다….

두 번째 항목을 선택하면, 전설에 대한 이야기가 상세히 나오지만, 여기서는 진행상 간략하게 소개하기로 한다. 즉, 어떤 승려가 자매의 집에서 묵게 되는데, 언니가 승려와 사랑에 빠지자 동생이 승려를 꼬셔서 둘이 달아난다는 이야기. 동생과 승려의 배신에 언니는 벚나무에 목을 매달고 자살한다. 그리고 그 원한이 귀신이 되어 멀리 도망간 승려와 동생을 죽음으로 몰아넣는다는 전설이다. 그 이후로, 귀신이 마음에 드는 남자가 벚나무 근처에 나타나면, 귀신이 사람 모습으로 내려와 그 남자와 사귀고, 결국 그 남자를 나무로 데려와서, 그 남자의 피로 벚꽃을 피운다는 무시무시한 이야기가 있다. 그래서, 비련벚나무 밑에서 만난 남녀는 반드시 헤어지게 된다

는 전설이 있는 것이다.

이것이 벚꽃귀신?

정말 무서운 전설이다!!

주인공 : (응?)

토모코 : (달려가는 주인공을 보며)앗! 왜 그래?

선택

토모코도 알아차렸을까?
(トモコは氣づいてるかな?)
…안 본 걸로 해두자.
(…見なかった事にしよう)
큰일이다! (大變だ!)

비련 벚나무 앞

비련 벚나무 앞의 대사는 앞쪽의 스토리 공략과 대사가 동일하다 앞쪽 부분을 참고하도록. 다만 계속 진행하다가 다음과 같은 선택을 만났을 때, 변경점이 있으니 체크하도록 하자!

선택

저 여자아이를 그냥 둘 순 없어
(女の子, 放っておけない)
…기억상실증이라니, 거짓말일게 뻔해(記憶喪失なんてウソに決まってる)

여기서 달성율이 60%이상일 경우, 두 번째 것을 선택하면 재미있는 일이 일어난다. 즉, 이후에 여자아이에게 전화번호를 가르쳐 줄 때 선택항목에 "휴대폰 번호를 알려준다"가 새로 생긴다는 것. 여기서 휴대폰 번호를 알려주게 되면, 후에 달성율 100%를 위한 이벤트가 준비되어 있다(0.1%정도 올라간다…). 자세한 내용은 후에 설명하기로 하고 일단 넘어가자.

이후의 스토리도 전장과 동일하다

★세이브 포인트

선택

번화가라면 있을지도!
(繁華街ならいるかも!)
우선은 비련벚나무다!
(とりあえず悲戀櫻だ!)
그러고 보니 전화번호…
(そういえば電話番號…)

앞서 휴대폰 번호를 가르쳐 줄 수 있다고 했다. 그냥 이곳 전화기의 번호를 가르쳐주었을 경우에는 마유로부터 전화가 와서 주인공이 전화를 받고 밖으로 나가게 된다. 그러나, 휴대폰의 경우는 조금 다르다. 우선, 토모코로부터 전화가 와서 주인공을 격려하고, 다음에 편집장이 지갑을 잊어버렸다고 전화를 한다(이 지갑이 악어 가죽으로 되어있고, 용의 무늬가 있으며, 천사 모양의 장식이 달렸다는 어마어마한 지갑…). 그러나, 사실 이 지갑은 잊어버린 것이 아니라…

주인공이 스쿠터를 타고 마유를 찾으러 나가는 장면이 된다. 역시 앞부분과 같은 진행.

비련 벚나무(2)

비련 벚나무(2)의 내용은 1부와 일치한다. 앞장의 대사와 선택을 참고하면서 진행하도록 하자. 될 수 있으면 선택은 마유 위주로….

하도록 하자(자세한 내용은 해당 선택 항목에 기재하였다).

공원

선택

시간 참 빨리 흐르는군
(時の流れは早いものだ)
소녀와 이야기한다(女の子と語らう)

"소녀와 이야기한다"를 선택하면 평소대로 이야기가 전개되고, "시간의 흐름은…"을 선택하면, 간략한 내용만 나오고 스토리를 뛰어넘는다. 이 부분은 내용 이해가 중심이므로, 두 번 이상 게임을 할 때 별로 중요하지 않다는 뜻. 간략한 내용은 다음과 같다.
- 소녀는 타운지의 별점운세 코너를 마음에 들어했다. 하지만 기억상실증 때문에 생일을 기억하지 못한다. 그래서, 바로 오늘 4월 15일을 자신의 생일로 정하고, 양자리의 별점운세 코너를 보고 좋아한다. 그리고, 이름도 정하게 되는데, 주인공의 얼굴을 빤히 쳐다보다가 신기하게도 '마유'라는 이름으로 정하고 만다.

주인공과 마유가 오토바이를 타고 가는 장면부터는 지난 장과 대사가 같다(물론 다른 선택을 하면 대사가 달라지겠지만) 다른 것을 선택한다고 해도 엔딩에는 크게 지장이 없다. 마음껏 선택해 보도록, 그래야만 대망의 100%를 달성할 수 있을 테니까…. 밑의 선택이 나오기 전까지는 마음놓고 아무거나 골라도 전혀 지장이 없다.

4월 15일생 양자리의 마유입니다

회사에서

역시 1부와 내용이 일치한다. 아래의 질문이 나올 때까지는 변경점이 있는가 정도만을 살펴보며 편안하게 감상하길 바란다.

선택

하지만, 마감이 가까운데…(けど, 締め切り近いし…)
그녀를 찾아보자
(あの子を搜そう)

달성율 60%이상의 경우 첫 번째 항목을 선택하면 새로운 이벤트가 생긴다. 본래는 정전이 되어서 주인공이 전원을 키고, 작업이 저장 안된 것을 보고 그냥 회사를 나와버리게 되는데, 정전된 다음 토모코가 와서 주인공에게 간식을 갖다 주는 사랑스런 장면이 나오게 된다.

주인공 : 하지만, 단서 같은 건…?

번화가에서

여기에서도 앞쪽의 부분과 내용은 동일하다. 단지 게임을 엔딩 이후에도 계속 이어서 했기 때문에 새로운 이벤트가 생긴다는 점. 앞의 스토리에서는 주인공이 그냥 마유를 만나게되는데, 여기서는 마유와 만나기 전에 하숙집 누나를 만나서 몇 마디 말을 주고 받게 된다. 그리고, 그 후에 마유를 만나게 된다는 차이이다. 참고로, 여기서 하숙집 누나가 주인공에게 가게의 홍보물을 주게 되는데, 후에 이 가게 되면 배드 엔딩을 만나게 되므로 주의

선택

그건, 토모코 쪽이…하지만
(そりゃトモコのほうが…でも)
지금은 이 아이가 더 신경 쓰인다
(今はこの子のほうが氣になる…)
변명한다(言いわけをする)

지난번에는 첫 번째 것을 선택했었으나, 여기서는 두 번째 것. 이번 편에서는 철저하게 마유를 위해 줄 필요가 있다. 앞으로의 선택에서도 신중을 기하자. Only 마유를 위해….

주인공 : 처음 봤을 때부터… 왠지 모르겠지만…. 하지만, 그것은 좋고 싫고 그런 게 아니라…

토모코 : 거짓말! 날 속일 수는 없어. 그래, 좋아. 그 아이하고 계속 같이 있어!

마 유 : 네?

토모코 : 좋겠다~, 너는. 이 사람이 신경 써줘서. 나도 기억상실증이면 좋았을 뻔했네~.

선택

토모코, 그만해!
(トモコ、いい加減にしろ!)
토모코… (トモコ…)

여기서 첫 번째 항목을 선택하면 주인공이 토모코의 뺨을 때리고, 다음 순간 토모코로부터 뺨을 맞는다.

마 유 : 제가… 폐가 됐나요?

토모코 : 그래, 나한테는.

마 유 : …죄송합니다!

주인공 : 앗!

토모코 : 뇌둬!

주인공 : 하지만…. 만일 정말로 기억상실증이면 큰일이잖아. 토모코라면 어쩔거야? 그냥 내버려 둘 수 있어?

토모코 : 그런 변명은 듣고 싶지 않아. 하지만, 어째서 저 아이를 위해 네가 나서야 되는 거야? 만일 정말로 기억상실증이라면 그냥 경찰이나 병원에 데려다주면 되잖아!

주인공 : (…이제 만날 수 없는 걸까? 토모코가 말하는 것처럼, 경찰이나 병원에 데려다주는 편이 좋았을까? …하지만 그녀이기 때문에…, 마유이기 때문에 내 손으로 어떻게든 해주고 싶은데…. 그래서…, 다시… 만나고 싶어….)

★세이브 포인트

마유와 만나기 위해!!

학교에서

주인공 : (다음 날, 봄인데도 불구하고 차디찬 북풍이 불고 있었다. …그건 마치 사라진 마유를 생각하는 나의 마음과도 같았다. …도대체 그녀는 어디로 가버린 걸까? 아무 일도 없으면 좋으련만… 응?)

선택

눈가림? …틀림없이 토모코야!(目隠し? …きっとトモコだ!)
눈가림? …설마, 마유!
(目隠し? …まさか、麻由!)

엔딩을 보기 위한 중요선택은 아니지만 스토리 진행상…, 이후의 선택도 마유쪽에 신경쓰는 선택을 하는 것이 부드러운 이야기를 만드는데 도움이 될 것이다.

주인공 : (역시 나를 의지해서 찾아온 거구나!!) 마유!

토모코 : 마유? 마유라니, 누구야?

주인공의 눈을 가린 것은 토모코

선택

에…아, …우(え…あ、…う)
내가 그렇게 말했어?
(え? そんな事言ったっけ?)
…어제의 …그녀
(…きのうの…子)

토모코 : 흐~음, 모처럼 어제의 일을 사과하려고 했었는데. 마유라고 하는구나, 어제의 그 여고생.

주인공 : 아, 아니, 그게 아니라…. 그, 뭐랄까….

토모코 : 앗, 생각났다! 그 애가 아니야. 너가 고등학교때 짝사랑하던 애 이름이잖아, 마유라는 이름!

주인공 : …잘도 그런 일을 기억하고 있네.

토모코 : 왜냐면, 네가 마유라는 이름을 말할 때마다 기운 없는 표정을 지으니까 그렇지. 어? 설마 진짜로 어제 그 여고생의 이름도 마유?

주인공 : 아니, 그게 아니라, 그녀는 기억상실증이라서, 자기 이름도 기억하지 못해…. 그래서…, 저….

토모코 : 그래서…, 뭐…?

주인공 : (두근! 아, 아차! 필요 없는 말을…. 여자의 직감은 예리하다! 여기는 어떡하든지 얼버무려야 하는데….)

주인공 : 아, 아니야! 내가 그런 이상한 짓을 할 리 없잖아? 나는 그렇게 위험한 사람이 아니야!

토모코 : …(주인공을 빤히 쳐다본다)

주인공 : 위험한 사람이 아니…라고 생각해.

토모코 : …(주인공을 더욱 빤히 쳐다본다)

주인공 : 위험한 사람이 아니…지 아닐까?

토모코 : …(주인공을 더더욱 빤히 쳐다본다)

주인공 : 하, 하하하, 하하….

- 딩~동~댕~(수업의 종소리)

토모코 : 앗, 수업 시작한다. 그럼, 7시에 타운박스에서 봐. 오늘 아르바이트비는 프랑스 요리로 해. 그럼, 안녕!

주인공 : (토모코는 마감 직전에는 반드시 나를 도와주기로 되어있다. 저녁을 대접한다는 전제하에…. 편집장과 아르바이트생인 나, 둘이서 만들고 있는 타운지 편집부에 있어서, 그녀의 도움을 귀중한 것이다. …아니, 토모코가 없으면 타운박스도 존재하지 않는다고 봐도 된다. 그런 토모코를 정말 고맙게 생각하는데….)

주인공 : 지금도 잊을 수 없어…. 그것은 딱 작년의 이맘때였다. 고등학교때, 좋아하던 아이, 마유의 죽음을 안 것은…. 난 나의 마음을 정리하기 위하여 마유에게 고백할 결심을 하고 마유를 불러냈었다…. 하지만, 그 때도 아무것도 말하지 못하고 헤어졌었다. 그리고 돌아가는 길에 마유는 교통사고를 당했고…, 두번 다시 그 미소를 볼 수 없게 되어버렸고….

그 때, 내가 고백해서 조금 더 마유를 붙들고 있었으면, 그런 일은 일어나지 않았을 텐데…. 그 날, 집에 돌아와서, 친구로부터의 전화연락으로 그 소식을 들었을 때는 정말이지 믿을 수가 없었다. …몇 시간 전만해도 이야기하던 마유가 이미 없다니….

슬픔에 젖어 있던 마유의 부모님이나, 이야기 해 본 적은 없지만 마유에게서 들은 적 있는 마유의 동생을 보았을 때는 정말 괴로웠었다. 그리고, 고별식에서 나는 까만 띠를 두른 사진 속 마유의 미소를 보고 처음으로 울었다…. 남 앞에서, 남자인데도…, 그런 것은 신경 쓰지도 않고…. 마유의 가족은 이제 이 마을에는 없다. 마유가 죽은 슬픔으로부터 도망가듯이, 먼 곳으로 이사해 버렸다. 이것까지도 왠지 내 책임인 것처럼 느꼈었다…, 그 때는…. 그 때의 내 절망감이란, 지금 생각해보면 대단했었다.)

마유의 장례식…(너무 슬프다…

이후의 진행은 이전 장과 동일하다.

타운박스 편집실

이 부분은 앞서 플레이 한 것과 그 내용이 동일하다. 단, 앞서 플레이 할 때는 여기에서 선택이 주어졌지만, 번화가에서 주인공이 마유를 선택했기 때문에 이번 플레이에서는 선택이 주어지지 않는다. 즉, 주인공이 자신과 토모코가 연인사이로 보인다는 것을 부정하게 되는데, 이렇게 대화가 이어지면 여기서 토모코와 일요일에 데이트 약속을 하는 이벤트가 없어지게 된다. 하지만, 그 앞부분의 내용, 즉 별점운세 코너를 이용해서 마유와 만나려고 하는 내용은 동일하다.

★세이브 포인트

마유와의 재회!!!

찻집 '사계'로 가자!

주인공 : (자아, 어디로 갈까?)

선택

찻집 '사계'로 가자
(喫茶店四季に向かう)
찻집 '필계(匹季)'로 가자

과연 주인공은 어디로?

(喫茶店匹季に向かう)
프랑스 요리집 레옹으로 가자
(フランス料理レオンに向かう)

앞서 베스트 엔딩을 소개할 때 이 부분에서 언급한 바가 있을 것이다. 멋진 배드 엔딩로 가는 길을…. 그것이 바로 찻집 '필계(匹季)'로 가는 것. 여기는 주인공의 하숙집 누나가 일하는, 찻집이라기 보다는 술집이다. 선택에 굴하지 않고 결국 여기로 가게 되면, 주인공이 더 이상 마유를 찾지 않고, 여기서 즐기다가 배드 엔딩을 맞이하게 된다. 주의하도록!!

주인공 : (이렇게 해서 나는 일요일 오후, 2번가의 교차로에 나갔다. 그녀, 마유가 올 것을 바라며…)

주인공 : (…수많은 남녀의 시선을 피하고, 나는 구석의 자리로 가서 앉았다. 마유도 토모코도 아직 안 왔군…. 다행이다. …그건 그렇고, 모두들 내가 쓴 별점운세에 푹 빠져 있군. 나는 조금 우쭐함을 느꼈다.)

종업원 : 저~, 주문은요?

다들 믹스 샌드와 딸기 쉐이크를…!?

주인공 : 아, 저…, 믹스 샌드하고…, 딸기맛 쉐이크;;

종업원 : 후훗, 믹스하고 딸기 부탁합니다-!!

- 모두 쳐다 봄…

주인공 : (와…. 나는 창피해서 얼굴이 붉어졌다. 그리고 내가 쓴 별점운세를 원망했다….)

- 문이 열리며 누군가 들어온다

주인공 : (마유)

주인공 : (으아악~, 토, 토모코?)

주인공 : (어째서, 토모코가 온 거지? 설마, 별점운세 코너의 내용이 들킨건가…아니, 잠깐. 혹시 토모코도 양자리? 이란….)

주 인 : 자, 여기 있어요.

주인공 : (뭐야, 토모코. 꽤 인기 있네. 토모코가 그렇게 예뻤었나?)

선택

가만히 보고 있을 수 없지
(黙って見てられないよ!)
…조용히 나가자…
(…ここは静かに立ち去るか…)

여기는 아주 중요한 선택이다. 조용히 나가면, 우연히 들어오려고 하던 마유와 마주치게 된다. 여기서 토모코를 부르게 되면, 마유를 만날 수 없게 되니까 주의하자!!

주인공 : (이런 장소에서 토모코한테 들키면 무슨 말을 들을지….)

주인공 : (나는 몸을 움츠리고, 토모코에게 들키지 않도록 가게를 나왔다.)

주인공 : 아, 죄송합니다.

마 유 : 후훗♡

거리에서

주인공 : 오늘은 교복이 아니네.

마 유 : 교복이 더 좋았나요? 그런 취미가 있었군요.

주인공 : 아, 아니 그게 아니라…. 그냥 깜짝 놀라서….

마 유 : 일요일에 교복은 이상하잖아요. 이거 안 어울리나요?

선택

아니, 아주 잘 어울려
(ううん、すっごく似合ってる)
교복이 더 좋은데…
(制服のほうがいいかな…)

이벤트 발생!! 만일에 휴대폰 번호를 마유에게 알려준 상태이고, 예전에 편집장으로부터 지갑을 잊어버렸다는 전화를 받은 경험이 있다면, 여기서 선택 항목이 하나 더 늘어난다. 내용은 "그 옷은 어떻게 샀니?"하는 것. 그러면, 마유가 어떤 아저씨가 술에 취해서 자기에게 지갑을 주었다고 하며, 그 지갑을 보여준다. 그런데, 지갑을 자세히 보면, 악어 가죽에 용무늬가 있고, 게다가 천사 모양의 고리가…편집장이다.

마 유 : 다행이다. 어제, 역 앞의 백화점에서 세일하고 있었거든요. 하지만, …토모코였나요? 그 분이 더 예쁘죠?

주인공 : 아니, 그렇지 않아(네가 더 백만 배는 귀여워!! 무엇보다 너는 내 취향에 아주 맞고. 너같은 애인이 있었다면…♡)

마 유 : 제 얼굴에 뭐 묻었나요?

주인공 : 앗! 아니, 아무 것도 아니야…. 하, 하하, 하하하….

마 유 : …?… 아, 그래요. 일전에는 죄송했어요. 애인인 토모코하고는 화해했나요?

주인공 : 아, 아니야! 토모코하고는 그런 사이가 아니야!

마 유 : 네? 그랬어요? 왠지 사이가 아주 좋아 보여서 연인 사이인줄 알았어요.

사복을 입은 마유 (뭘 입어도 귀엽군~)

주인공 : 이쪽이야말로 토모코가 심한 말을 해서 마유가 걱정되서… 괜찮았니?

마 유 : 괜찮아요. 맘에 두고 있지 않아요.

주인공 : 그래? …그래서, 어때? 기억은…?

마 유 : 전혀…

주인공 : 아무것도?

마 유 : 뭔가 이따금 가슴이 답답하긴 하지만, …바람이 스쳐지나 가는 느낌도 들고 …. 하지만, 결국 아무것도 생각나지 않아요. 그런데, 이 책을 보니까 양자리의 여자아이는 일요일 오후에 아마 찻집에서 멋진 사람하고 만난다고 해서.

주인공 : 앗? 혹시 그게…, 나?

마 유 : 네!

주인공 : (내가 쓴 것에 대해 내가 말한다는 점이 왠지 어색해서 내 등에서는 식은땀이 흐르고 있었다….)

마 유 : 저는 믿고 싶어요. 그렇지 않으면, 당신에게 아무 것도 부탁할 수가 없잖아요.

주인공 : 부탁이라니?

마 유 : 다시 한 번 제 힘이 되어주세요. 부탁이에요!

주인공 : (이렇게 귀여운 아이한테 부탁받고, 거절할 남자는 물론 없겠지? 물론 나도….)

주인공 : (이렇게 해서 나와 마유는 기억을 찾으러 다녔다. …하지만, 명탐정도 명형사도 아닌 나. 솔직하게 말해서 어디를 어떻게 찾아야 할지…)

마 유 : 아….

주인공 : 으악! 더러운 고양이….

마 유 : 가엾게도 이런 곳에서…. 혼자니? 자, 이리와.

주인공 : 어, 옷 더러워져.

마 유 : 앗, 이 녀석 배고픈 거구나! 지금 밥 사줄게♡

선택

뭐, 일부러 사준다고?
(え、わざわざ買ってあげるの?)
그런 고양이, 버려
(そんな猫、捨てちゃえよ)
그러자(そうしよう)

"굿 엔딩 마유편"에서는 이 고양이가 한 몫 한다. 고양이 덕택에 화려한(?) 장면을 볼 수 있으므로. 하지만, 그 외의 스토리에서는 별로 도움을 주지 못한다. 결국 고양이는 고양이니까.

마 유 : 응!

고양이 발견!!

마 유 : 아직 밤은 춥지만 금방 따뜻해지니까, 너도 열심히 살아야해.

주인공 : (왠지 나도 위로 받고 있는 것 같다. 자기 기억도 돌아오지 않았는데, 고양이를 위로해주다니…. 이 아이하고 있으면 내 맘도 따뜻해지는 것 같아. 왠자… 신기한 아이야….)

버스안에서

주인공 : 아마 그 고양이 보고 생각났는데, 마유는 지금 어디서 묵고 있니?

마 유 : …걱정돼요?

주인공 : 아, 아니…. 그냥 대답하지 않아도 상관없는데….

마 유 : 나무 위라던가, 공원이라던가, 역 안이라던가….

주인공 : 뭐~!! 위험하잖아, 그런 곳은!! 여자아이가 혼자서 그런 곳에서 자면.

선택

전화해주면 같이 숙박해줬을 텐데! (電話してくれれば一緒に泊まったのに!)

전화해주면 집에서 재워줬을 텐데! (電話してくれれば家に泊めたのに!)

전화해주면 어떻게든 해줬을 텐데! (電話してくれればなんとかしてあげたのに!)

여기도 은근히 중요한 선택이다. 두 번째 항목을 선택해야만, 마유가 주인공의 집에서 머물게 된다. 다른 두 항목을 선택해도 결과는 같지만, 중간의 이벤트를 놓치고 마는 경우가 생기니까, 주의하도록 하자.

주인공 : (나는 흥분해서 단숨에 말해버렸다.)

마 유 : 후훗, 농담!

주인공 : 뭐?

마 유 : 사실은 역 앞의 비지니스 호텔이에요.

주인공 : 그, 그래? …그런 심한 농담은 하지마….

마 유 : 미안해요. 하지만 괜찮은데…요? 걱정해줘서. 정말로 집에서 재워줄 수 있나요?

주인공 : 응? (재워주고 싶은 마음은 굴뚝같지만…. 어떡하지….)

선택

응. 제발 와줘. 꼭 와줘! (うん, ぜひおいで. 絶對泊まって!)

응, 우리 집으로 와 (うん, 家においでよ)

역시 좀 그렇지…. 둘만 있으면 (やっぱ, まずいよな…二人っきりって)

세 항목 중 위의 두 항목은 결과가 같다. 단지 마지막 항목을 선택한 경우에만 조금 다른 이야기가 진행된다. 결과적으로 마유가 주인공의 집에서 숙박하게 되지만, 마유의 요리를 맛볼 수 있느냐, 없느냐 하는 문제가 달린 것이다. 마지막 항목을 선택하면, 나중에 주인공이 마유에게 저녁을 사주게 되어, 마유의 요리 솜씨를 구경할 수 없게 된다.

주인공 : 어, 응! 좋아! 우리 집으로 와! …아, 특별히 이상한 생각은 안하니까!

마 유 : 후훗, 공원에서 묵는 것 보다 위험할 지도….

주인공 : 그, 그럴 리 없잖아!

마 유 : 그렇겠죠? 전혀 위험한 사람으로는 보이지 않는 걸요. 왠지 제 오빠같아요.

주인공 : (윽, 기뻐해야 할지, 슬퍼해야 할지…. 항상 듣는 말인데, 안전 빵이라고…)

마 유 : 그럼, 오빠의 호의를 고맙게 여기고, 제 기억이 돌아올 때까지 신세지겠습니다.

주인공 : 이, 이쪽이야말로….

주인공 : (만세! 이렇게 귀여운 아이와 한 지붕 밑에서 살게 되다니, 내 인생에도 드디어 봄이 온 거야~! 하지만…, 내 이성이 도대체 언제까지 붙어있을까? 조금 걱정되는데….)

비련 벚나무(3)

주인공 : (결국, 나와 마유는 아무런 수확도 없이, 아직 꽃이 피지 않은 비련벚나무로 왔다.)

다시 원점으로 돌아왔네….

마 유 : 미안해요. 저 때문에 이렇게 늦게까지….

주인공 : 아니야, 기억 찾는 걸 도와주겠다고 했잖아. 그리고 왠지 즐겁고…. 앗, 미안! 즐겁다니…, 마유한테는 안 좋은 일인데….

마 유 : 후훗, 저도 꽤 재미있었는걸요.

비련벚나무에서 이야기하는 두 사람

주인공 : (그 때, 나는 이 평안한 시간이 계속되었으면 하고 바랬다. 그와 동시에, 나의 마음에는 한가지 불안한 생각이 떠올랐다. 마유의 기억이 돌아왔을 때, 우리의 관계는 어떻게 되는 걸까? 하고…. …나하고 마유… 우리 둘의 출발은 이 비련벚나무에서 시작되었다. 하지만, 이 나무에 내려오는 전설…이 나무 밑에서 만난 남녀는 반드시 헤어지게 된다는 전설…, 그런 전설은 지금 믿고 싶지 않았다)

- 휴우~(바람소리)

마 유 : (몸을 움츠리며)웃!

주인공 : 왜 그래? 괜찮아?

마 유 : 네. 조금 숨이 막혀서…

주인공 : 아마 지쳐서 그런 걸거야. 여러가지 일이 있었으니까…

마 유 : 그렇군요, 아마도…

주인공 : 자, 오늘은 이쯤에서 끝내고 저녁이나 먹자.

마 유 : 좋아! 제가 만들어 드릴게요!

스토리 전반에서 마유를 찾으러 비련벚나무로 가지 않았던 사람들, 즉 현재 꽃잎을 가지고 있지 않는 사람들은 구세주를 만났다. 여기서 선택이 생겨서, 비련벚나무의 꽃잎을 주울 수 있다는 점. 이득은 있어도 해는 없으니 줍도록 하자.

선택

아니, 내가 대접할게! (いや, このボクがごちそうするよ!)

만세~! (やった-!)

뭐? 만들 수 있니? (え, 作れるの?)

첫 번째 항목을 선택하면 주인공이 외식 시켜주게 되어 마유의 요리를 먹을 수 없게 된다.

주인공 : (오늘은 어쩌면 이렇게도 운이 좋을까….)

주인공의 집 앞

주인공 : (나와 마유는 근처의 슈퍼에서 여러 가지를 사왔다. 그리고 내 방으로 갔다. 내 방에 가끔 레포트를 갖다주러 온 적은 있으나, 그 이외의 용건으로 여자아이가 온 적은 없었다. 물론 토모코도 내 방에 놀러 온 적은 있었으나, 자고 간 적은 없었다. 그러니, 여자아이를 재운 다는 것은 물론 처음이다…. 그것도, 고등학교때 좋아하던 마유와 닮은 아이가, 한 지붕 밑에서 자다니…. 자, 잠깐. 자고 간다는 것은, 마유가 내 집에서 목욕을 한다던가, 내 침대에서 잔다던가 하는 건데…. 으아악! 어떡하지? 거, 거기까지는 미처 생각 못했는데!)

슈퍼에서 장을 보고 오는 두 사람

마 유 : 우와~! 큰 집이네요~.

주인공 : 아, 아니야. 여기 이층만 빌려 쓰고 있는거야.

마 유 : 하지만 왠지 옛스럽고, 저 이런 집 아주 좋아해요.

주인공 : 계단이 높으니까 조심해. …아!

마 유 : 네? 무슨 말 했어요?

주인공 : 아니, 아무것도 아니야.

마 유 : 빨리 올라오세요!

주인공 : 지금 갈게. (정말 남의 속도 모

르고…. 아무리 오빠라지만, 이성의 한계라는 것이 있단 말이야….)

누 나 : 어머, 안녕~.

주인공 : 아, 안녕하세요.

누 나 : 귀여운 아이네, 좋구나, 청춘이라서. 잘해봐, 무서운 건 아니니까. 열심히 해.

주인공 : 그런 게 아니에요. 이 아이는, 저… 여러 가지 사정이….

누 나 : 괜찮아. 별로 나쁜 일도 아니잖니. 말하자면 기분 좋은 일이니까.

마 유 : 뭐가 어떻게 기분 좋은데요?

선택

나하고 누나하고의 이야기야!(ボク姉さんの間の話!)
그, 그것은…(そ, それは…)
바, 바보야!(バ, バカ!)

오랜만에 나온 아무 상관없는 선택. 셋 중에 어느 것을 선택해도 달성율, 이벤트, 엔딩에 전혀 지장을 주지 않는다. 아무거나 눈감고 선택~!!

주인공 : 바, 바보야!

누 나 : 아주 많이♡

주인공 : 그, 그럼, 저희들은, 시, 실례하겠습니다!

누 나 : 남자답게 열심히 하렴!

주인공 : (필요 없는 간섭…이다…)

주인공의 방 안

주인공 : 으악~! 자, 잠깐만 기다려! 지금 치울 테니까!

마 유 : 저도 도울게요.

주인공 : 괘, 괜찮아~! 방 청소는 나한테 맡기고, 마유는 맛있는 저녁이나 요리해 줘!

아주 어지러운 주인공의 방안

마 유 : 그렇군요. 그럼 전 뭔가 맛있는 걸 만들게요!

주인공 : 어디에 숨길까?

선택

잡지들 사이(雑誌の束の間)
천장 뒤에(天井裏)
역시 침대 밑에!
(やっぱりベッドの下!)

여기서 천장 뒤에 숨기는 것을 선택하면 재미있는 이벤트가 준비되어 있다. 그곳에 이미 한 권의 잡지가 놓여있는데, 이것을 선택 사항으로 볼 수가 있는 것이다. 책을 보게 되면 토모코, 하숙집 누나, 마유의 순으로 수영복 차림의 사진이 있다(단, 하숙집 누나의 그림은 달성율이 좀 높아야 나온다). 그러나!! 여기서 한 페이지가 더 있는데, 이것이 함정이다. 절대 보지마라! 그런데, 그냥 이렇게 말하면 궁금한 독자들은 필자의 말을 듣지 않고 볼 것이다. 그리고 후회할 것이다…. 왜냐고? 배드 엔딩을 만날테니까…. 마지막 페이지에는 남자가 수영복을 입고 있는데, 이 그림을 보면 주인공이 충격 받아서 심장마비로 쓰러지고 배드 엔딩을 만난다는 어처구니없는 이벤트가 준비되어 있다.

주인공 : ('나무를 숨기려면 숲속으로'라는 말이 있듯이, 책을 숨기려면 역시 책속에 숨겨야지! 휴우, 위험했다. 마유에게 이상한 걸 들키면 안되지. …응?…)

마 유 : 와아~! 대단해~. 야, 굉장한데~.

- 부엌에 있던 잡지를 보는 마유.

주인공 : (으아악~!! 설마 부엌에도 있었을 줄이야….) 아, 그것은 말이야, 친구가 두고 간 거야. 정말, 나쁜친구라고, 하하하….

마 유 : 후훗, 싫어하지 않아요, 저. 이런 것…

주인공 : 아, 그, 그래? (무슨 뜻이지? 싫어하지 않다니…?)

부엌에 있던 잡지를 보는 마유

마 유 : 자, 어서 드세요.

주인공 : 우와아! 대단해! 왠지 '요리의 달인' 같아! …잘먹겠습니다~!

주인공 : …. 맛있다~! 왠지 그리운 듯한, 어머니의 맛이라고 할까…, 마음이 따뜻해져…. 정말로 맛있어! 마유, 요리의 천재였네?

이것이 마유가 만든 음식!?

마 유 : 뭔지 모르지만 손이 마음대로 움직여요. 혹시 전 저택에서 일하는 요리사? 아니면 어려서부터 동생들을 먹여 살리는 가난한 집안의 장녀?

주인공 : 음~, 마유의 이미지와 맞지 않는데…. 하지만, 이렇게 요리가, 그것도 우리 음식을 잘 만든다는 것은 대단한 거야.

마 유 : 앗, 당근 싫어하세요? 안돼요, 편식하면!

주인공 : 네…(왜, 왠지 너무 행복해…. 아아! 난 이런 신혼생활을 꿈꿔왔었어!).

★세이브 포인트

마유와의 동거생활!!

주인공의 방 안

주인공 : 설거지정도는 내가 할게. 그것보다 마유, 힘들지 않니? 먼저 샤워해.

마 유 : 하지만, 그래서는…

주인공 : 오빠가 하는 말을 들어야지!

마 유 : 네, 그럼 그렇게 할게요~.

주인공 : 바, 바보야! 이런데서 옷을 벗으면 어떡해?

마 유 : 응? 앗! 얼굴 빨개졌다~. 오빠니까 별로 창피하지도 않은데.

주인공 : (도, 도발적이다…. 근데, 괜히 말렸나?)

주인공 : (윽! 아, 안돼…. 나의 이성아…)

선택

에잇! 이성 따윈 저리가라!(えぇい! 理性なんてくそくらえだ!)
나, 남자는 인내!
(お, 男は我慢!)

달성율의 차이이다. 나중에 한가하면 첫 번째 항목도 선택해보자. 결과부터 말하자면, 마유의 샤워 신을 보려고 욕실에 갔다가 마유가 나오는 바람에 주인공이 놀라서 넘어지게 된다는 것.

주인공 : (자, 잠깐! 그런 일을 하면, 그 후의 어색함을 어떻게 할거야? 설거지에 집중하자! 더불어 머리 속도 씻겨나가라!)

주인공 : (차, 참자…! 앗, 나왔다)

마 유 : 아, 상쾌하다~. 와~, 바람이 시원해~.

주인공 : 바, 바보야! 그런 차림으로 베란다에 나가지마!

마 유 : 어때요? 어울려요?

주인공 : 으, 응(엄청나게 어울린다. 마유에게 내 셔츠는 크지만, 쭉 뻗은 팔다리가… 너무 섹시해…♡ 아, 안돼! 나의 이성이!!).

섹시한 모습의 마유

주인공 : (후우~. 무슨 생각을 하는 거야? 마유는…. 내 이성을 박살내려고 하는 건가? 아, 안되겠다. 생각할수록 내 행동에 자신이 없어져…. 이대로 마유와 밤을 보내다니…, 고문이 따로 없다….)

마 유 : 저…, 등 밀어 드릴까요?

주인공 : 괘, 괜찮아…

마 유 : 오늘의 감사의 표시를 하려고 했는데, 안타깝네요.

주인공 : (뭐야, 도대체…. …틀림없다! 마유는 나를 유혹하고 있는거야! 좋아, 그쪽이 그렇다면…, 기다려라, 지금 간다~♡)

주인공 : (기운 좋게 욕실에서 나온 나는 보기 좋게 허를 찔리고 말았다. 이미 마유는 푹 자고 있었던 것이다. 조금 아쉬운… 반면, 나는 안심했다. 그렇게 명랑하게 다녀도, 아마 많이 힘들텐데…. 만일 내가 마유의 입장이라면, 나도 마유처럼 명랑하게 행동할 수 있을까?)

주인공 : 마유의 기억이 빨리 돌아올 수 있도록 나도 열심히 할게. 그러니까 마유도 포기하지 말고 열심히 해.

마 유 : 으…, 음~.

주인공 : (으으…, 역시 고문이다. 또다시 나의 이성이…)

피곤했는지 곤히 자고 있다

주인공 : (마유와 조금 떨어져서, 나는 벽에 기대어 앉았다. 거기서 보이는 마유의 자는 얼굴을 한동안 쳐다보았다…. 아직 천진난만한 소녀의 얼굴… 하지만, 어딘가 불안한 듯한 표정… 그것은 힘껏 안아주고 싶어지는 그런 얼굴이었다….

선택

아니, 그런 일을 하면… 이성이…
(いや、そんな事したら…理性が…)
다가가 볼까(近づいてみようか)

필요 없는 선택이 많이 나온다. 어느 것을 선택해도 결국 달게 자는 마유의 잠을 방해할 순 없다. 참고로 달성율이 높으면 여기서 항목이 하나 추가된다. 내용은 "바람을 쐬이고 오자". 그리고 이것을 선택하면, 마당에서 아래 층 누나와 만나게 된다. 그리고 선택이 다시 생기게 되어 누나의 방에 갈 것인지 말 것인지를 정한다. 가게 되면, 방 꾸미기를 돕게 되고, 안 가면 방으로 돌아와서 마유와 이야기를 나눈다.

주인공 : (…나에 대해서, 아무런 경계도 하고 있지 않는걸까…. 한 지붕 밑에서, 나하고 마유 단 둘이… 게다가 마유는 내 앞에서 귀엽게 자고 있는데…)

주인공 : (난 무슨 생각을 하는 거지? 이

선택

마유…나는 너를…
(麻由…ボクは君を…)
다가가볼까(近づいてみようか)

가장 무난한 선택. 여기서 다가가게 되면 마유가 자다가 무릎으로 주인공을 차게 되고, 그 충격으로 주인공은 아침까지 곤히 자게 된다.

아이는 나를 믿기 때문에, 여기서 이러고 있는 것인데….

마 유 : …안녕히 주무세요…

주인공 : !…잘 자, 마유…. (누군가에게 안녕히 주무세요라는 말을 들어 본 일이 꽤 오랜만인 것만 같다).

주인공 : (마유! …어렴풋이 눈을 떠보니, 내 몸에는 담요가 덮어져 있었다. 어느새 잠들어 버린 나에게 마유가 덮어준 거겠지.)

주인공 : (새의 지저귐, 도마를 치는 식칼의 소리…, 된장 찌개의 부드러운 향기…, 그리고 내 방에는 마유가 있다. 아아! 이 얼마나 아름다운 아침인가~! 그건 그렇고, 이 얼마나 섹시한 뒷모습인가…)

마 유 : 안녕히 주무셨어요? 감기 안 걸리셨나요?

주인공 : 괜찮아, 맨날 굴러다니면서 자니까. 마유야말로 소파에서 잘 잤니?

마 유 : 네, 잘 잤어요. 금방 아침 식사 다 되니까, 잠시만 기다려주세요.

아침식사를 준비하는 마유

마 유 : 잘먹겠습니다~.

주인공 : (도대체 어떻게 된 것일까…. 나는 얼마 전까지만 해도 평범하게, 아니 조금 어둡게 생활하고 있었는데…. 그것이 마유를 만나고 나서 나의 생활은 돌변했다. 물론 즐겁고, 밝고, 행복한 생활로…. 마치 봄이 온 것처럼…)

마 유 : 벚꽃…, 꽤 피었네요.

주인공 : (정말. 하지만, 너무 급한 전개로 내 마음의 어딘가에서는 불안을 느끼고 있었다.)

마 유 : 후훗~.

주인공 : 왜 그래?

마 유 : 잘은 모르겠지만, 벚꽃을 보면 마음이 즐거워져요.

주인공 : (마유의 기억이 돌아왔을 때, 우리들 사이는 어떻게 되어있을까? 무엇보다, 내 일을 제대로 기억하고 있을까?)

주인공 : 아, 맞다. 이거….

마 유 : 네?

주인공 : 방 열쇠야. 여길 자유롭게 써도 괜찮아.

마 유 : 하지만…

주인공 : 난 예비열쇠가 있으니까.

마 유 : 고마워요. 그럼 잘 쓸게요.

주인공 : 오늘은 아침부터 수업이 있으니까, 오후에 기억을 찾으러가자. 그럼…, 3시에 역 앞에서 만나는 게 어때?

마 유 : 네, 알겠습니다. 나는 그 동안 호텔에 가서 제 짐을 가져올게요.

주인공 : 그게 좋아. 마유의 집이 확실해질 때까지 여기에 있을 테니까.

마 유 : 미흡하지만, 잘 부탁드리겠습니다!

주인공 : 이, 이쪽이야말로, 잘 부탁…

주인공 : (이렇게 해서 나와 마유의 기묘한 동거생활이 시작되었다. 연인사이도 아닌, 며칠 전까지만 해도 전혀 모르던 사이였던 두 사람. 신기한 일이지만, 왠지 나는 자연스럽게 받아들일 수 있었던 것이다.)

마 유 : 다녀오세요~!

주인공 : 다녀올게~! (귀여운 아내에게 배웅 받으며, 남편은 즐겁게 출근. 거의 뭐 신혼부부다. 음~, 이렇게 행복해도 되는 것일까…)

○마유와의 동거생활

○주인공을 배웅하는 마유

여기는 대학교

주인공 : (어쨌든 졸립다… 아무래도 수업을 들을 수가 없어…)

토모코 : 들어봐, 어제 정말 재미있었다니까! 그 찻집 말이야~. 어제 갔었는데, 그 별점운세 코너를 읽은 사람들이 몰려와서, 정말이지 8명한테 헌팅 당했다니까! …듣고 있니?

주인공 : (…어제부터의 피로가 쌓였는지, 엄청나게 졸립단 말이야…)

토모코 : 왜 그렇게 졸린거니? 뭔가 힘든 일 있었어?

토모코 : …이건 뭔가 있군…

너무 피곤해서 잠만 자는 주인공

주인공 : (…졸립다…)

토모코 : 정말, 그러니까 이런 일이 생기잖아~.

주인공 : …어쩔 수 없잖아, 졸린데…. (아무래도 나는 상당히 대담하게 잔 것 같았다. 화가 난 교수가 나에게 자료를 도서관에 반납하도록 벌을 내린 것이다. 우리 대학의 도서관은 24시간 개방되어 있다. 우리 학생들이 논문을 제출할 때는 아주 도움이 되는 일이지만…. 근데, 왜 이렇게 무거운 거야, 이 책들은….)

토모코 : 아, 거기 계단이야.

주인공 : 뭐? 으악!!

토모코 : 앗!

주인공 : (…희미해져가는 의식 속에서, 내 머리에 부딪친 한 권의 책 제목이 유난히 기억에 남는다…. "비련벚나무 -그 전승과 변환-)

계단은 위험~!!

병원

주인공 : …여기는?

토모코 : 병원이야.

주인공 : 병원?

토모코 : 그래, 큰일이었다니까. 네가 비틀거리더니, 계단에서 굴러 떨어져 가지고, 의식도 없고…. 구급차 불러서, 그래서 이 병원으로…

주인공 : 설마, 실은 큰 병이 몸속에서 자라고 있어서, 그래서…?

선택

토모코, 나, 혹시 …
(トモコ, ボク, もしかして)
그럴리가 없지(そんなことあるわけないか…)

또 만났군요~, 결과가 같은 선택!! 이 선택 역시 이벤트, 달성율, 엔딩에 영향을 주지 않으므로, 취향에 맞게 고르도록!

주인공 : 토모코, 내가 왜 이곳에?

토모코 : 들어봐, 그게 말이야…

주인공 : ?? 수면 부족?

토모코 : 그래. 너 구급차 안에서 코골면서 잘 자던데! 같이 탄 내가 부끄러울 정도로…

주인공 : (…모르는 사이에 창피를 당했군. 당분간 놀리겠는걸…)

토모코 : 의사 선생님이 뇌진탕이 가능성이 있다고 진찰해주셨는데, 전혀 이상이 없대.

주인공 : 그, 그래….

주인공 : (병실에서 나와서 처음으로 여기가 병원이란 것을 실감했다. 여러 가지 서류를 써야 한다며 토모코는 창구 쪽으로 갔다. 왠지 이렇게까지 도움 받는 것이 미안했지만, 일단은 호의에 응하기로 했다.

여기는 병원!!

간호사 A : … 그 아이, 4월 15일 낮에 실려온 아이, 아직 의식이 안 돌아왔니?

간호사 B : 그런 것 같아. 교통사고가 원인으로 실려왔었는데, 그렇게 큰 외상은 없어. 아무래도 머리를 강하게 부딪친 것 같아.

간호사 A : 그럼 뇌파 쪽은 어떤데?

간호사 B : 그렇게 급하게 상태가 변하는 일은 없는데, 하지만 보통 생활을 보내고 있는 듯한 뇌파가 가끔 나오나봐.

간호사 A : 그런….

- 삐 뽀 삐 뽀

간호사들이 무슨 얘기를 하는데…

토모코 : 자 수속 끝났어. 돌아가자. 아~, 너 때문에 벌써 세 시야.

주인공 : 뭐! 세 시! (세 시에 무슨 일이 있었던 것 같은데…)

선택

마유하고의 약속이다!
(麻由と待ち合わせだ!)
아, 드라마 재방송의 시간이다! (あ, 時代劇の再放送の時間!)
간식을 먹을 시간인가…
(おやつの時間だっけ…)

첫 번째 항목을 선택하면, 허둥대는 주인공을 수상하게 여긴 토모코가 주인공을 따라온다. 결국 마유와의 만남을 들키는 것. 그 외의 것을 선택하면, 토모코가 주인공의 멍청함에 질려서 먼저 집으로 가버린다.

주인공 : (맞아! 3시라고 하면 간식 먹을 시간이라고 흔히들 말하잖아!) 토모코, 큰일이다! 간식 먹어야지!

토모코 : …한 번 더 진찰 받을래?

주인공 : …

토모코 : 더이상 못 봐주겠어. 먼저 돌아갈게.

주인공 : (3시에 마유하고 약속이 있다고 말할 수 있을 리 없잖…. 미안해, 토모코, 속이게 되서…)

★세이브 포인트

마유와 함께… 잃어버린 기억을 찾아

역 앞

주인공 : (그리하여 나는 마유와의 약속 장소로 달려갔다.)

주인공 : 미안, 기다렸니?

마 유 : 아뇨, 저도 지금 방금 왔어요.

주인공 : 어? 교복으로 갈아입었네.

마 유 : 네, 그 편이 기억 찾는 데 도움이 될 것 같아서, 호텔에서 가져왔어요.

주인공 : 자, 그럼 오늘은 학교마다 가서 마유의 일을 물어보자!

마 유 : 저를 알고 있는 사람이 있을지도 모르겠군요.

주인공 : 그렇다는 이야기지. 열심히 마유의 기억을 찾아보자!

역 앞에서 마유를 만나자!!

시내의 학교는 몇 군데?

주인공 : (그날 오후에, 근처에 있는 고등학교를 하나하나 돌아보기 시작했다. 마유가 전학생이라고 한다면, 틀림없이 무언가 증거가 있을 테니까…. 하지만, 어떤 학교에 가도 마유는 그 학교에 대한 기억은 없고, 또한 마유를 알고 있는 학생하고 마주치는 일도 없었다.)

주인공 : 마유, 어때? 뭔가 기억나?

마 유 : 음~, 모르겠어요. …죄송해요.

주인공 : 마유가 사과할 일이 아니야. 나눠서 좀더 찾아보자.

마 유 : 네. 아, 그렇구나! 저 교무실에 가서 물어보고 올게요.

주인공 : (으악! 여고 교문 앞에 남자 혼자 남겨지고 말았다…. 이런~, 나는 나쁜 녀석이 아니야! 나는 마유의, 아니, 여고생들 편이란 말이야~.)

순 경 : 잠깐 너. 너 말이야!

주인공 : 네?

순 경 : 너, 뭐하는거지? 여고 정문 앞에서!

주인공 : 아, 아니, 그냥…

여고 앞에서 기다리다가 순경에게 걸린다

순 경 : 요즘에 이 근처에서 자주 치한이 나타난다고 하던데….

주인공 : 치, 치한이요? 아니에요!

순 경 : 자기가 치한이라고 말하는 치한은 없으니까. 잠깐 파출소까지 같이 갈까?

선택

잡힐 순 없다!
(捕まってたまるか!)
자, 잠깐만요! (ちょ, ちょっと待まってください!)
너야말로 순경으로 둔갑한 치한이지! (おまえこそ警官に扮した痴漢だろ!)

어느 것을 하던지 상관없지만, 나오는 장면이 미묘하게 다른 걸로 보아 0.1%정도 달성율의 차이가 있을 것 같다. 대화상으로는 세 번째 항목이 제일 재미있지만, 두 번째 항목이 가장 무난하다.

주인공 : 자, 잠깐만요! 전 그런 거 아니에요! 순경 아저씨!

순 경 : 잔말 말고 파출소로 가자!

주인공 : 안되는데…. 여기서 마유가 기억상실증인 것을 말해버리면, 마유가 경찰에 보호되버려… 어떡하지 ―;;)

마 유 : 잠깐 순경아저씨!

순 경 : 응?

주인공 : (마유?)

순 경 : 무슨 일이죠, 아가씨?

주인공 : (안 좋은데…)

마 유 : 제 오빠가 뭐 잘못했나요?

순 경 : 뭐? 오빠?

마 유 : 요즘 치한이 많아서 오빠가 절 바래다주고 있는데, 그게 뭐 잘못된건가요?

순 경 : 아, 그래. 그랬구나! 와하하…! 이봐, 학생! 그런 일은 제대로 설명을 해주지 않으면 곤란하잖아!

주인공 : 네, 네에.

순 경 : 그렇구나, 오빠라…. 좋아, 좋아. 그럼, 본인은 이만!

마 유 : 수고하셨습니다~!

순 경 : 와하하하~

주인공 : 휴~, 살았다. —;;

마 유 : 후후훗~.

주인공 : 웃을 일이 아니야! 조금만 더 늦었어도 치한으로 오해받아서 잡혀갈 뻔 했잖아!

마 유 : 게다가 여고생 유괴!

주인공 : 너 말이야, 마유도 경찰에 가면 기억상실증으로 보호받는다구!

마 유 : 예?

주인공 : 미안…. 쓸데없는 말을 했구나….

마 유 : …제가 같이 있으면, 폐가 되나요?

주인공 : 그런 일은….

선택

…기뻐(…うれしい)
…조금은(…ちょっと, ね)
…사실은…(…實は…)

선택을 잘하자. 아래의 두 항목을 선택하면 마유의 슬퍼하는 얼굴을 보게 된다. 귀여운 얼굴에 먹구름이 끼게 하지 말고, 첫 번째 항목을 선택하여 주인공에게 안기는 마유를 보도록 하자!

마 유 : 와~!!

주인공 : 바, 바보야! 이런데서 안기지마! (…하지만, 실은 기쁘다…)

주인공에게 안기는 미유 (주인공이 부럽다~)

또 다른 벚나무

주인공 : (우리들의 기분과는 달리, 세상은 꽃구경으로 분위기를 띄우고 있었다. 결국, 우리는 이 날 아무런 성과도 없이 날이 저물어 간 것이다.)

주인공 : 미안해, 마유. 겨우 시내의 학교를 다 돌아다녔는데 아무런 단서도 못 찾고….

마 유 : 사과하는 것은 제 쪽이에요. 바쁘실 텐데, 여러 군데 같이 가주시고…. 게다가, 시내 고등학생이 아니라고 안 것만 해도 한 발자국 전진한 거예요. 고맙게 생각하고 있어요.

주인공 : 고마워. …그런데 뭔가 이상하네. 사실은 내가 마유를 위로해주어야 하는데, 항상 마유가 날 위로해주는 것 같아.

마 유 : 저야말로, 언제나 함께 찾아주어서 정말로 도움이 되고 있어요. 내일도 같이 찾아주세요. 부탁드려요!

주인공 : (앗! 내일은 아르바이트가 있는데…. 어쩌지)

선택

좋아, 물론이지!
(いいよ, もちろんさ!)
내일은 조금…
(明日はちょっと…)

조심하자. 아르바이트를 끝나고도 마유를 도와줄 수 있다는 점을 감안해야 한다. 두 번째 항목을 선택하면, 마유가 어두운 표정을 짓고 이야기가 넘어간다. 여기서는 필히! 마유와 손가락을 건 약속을 할 수 있도록. 게다가, 그래야만 다음 장면에서 선택 항목이 생기게 된다.

주인공 : 응, 물론 약속할게.

마유와의 약속

여기서 회사에서 상사에게 혼나고 벚나무에 화풀이하는 남자를 보게되는데, 마유는 전력을 다해 남자를 말린다. 술이 취한 남자는 마유를 치려고 한다.

남자를 말리는 마유

선택

뛰어나간다! (飛び出す!)
뛰어나가고 싶지만… 아플 것 같아 (飛び出したいけど…痛そうだ)
으악! 못 보겠다!
(わっ, 見てられない!)

이전 선택 항목에서 마유와 약속을 하지 못하면 이 선택 항목은 나오지 않는다. 자동으로 세 번째 항목이 선택되어 넘어가기 때문이다. 여기는 아주 중요한 선택이다. 뛰어나가서 대신 맞아주도록 하자. 그래야만 병원으로 갈 수 있으므로…

주인공 : (윽, 아프다…)

마 유 : 아?

아저씨 : 또 할 꺼야, 형씨?

마 유 : 미안해요, 나…, 나 때문에…. 흑흑….

주인공 : (마유는 내 팔 안에서 계속 울었다. 뭔가 참고 있던 것을 단숨에 터뜨린 것처럼. 마유의 울음소리를 들으며, 내 의식도 멀어져 갔다.)

주인공의 품에 안겨 우는 마유

-회상

마 유 : …나 말이야, 동경에 가.

주인공 : 동경?

마 유 : 응, 그 쪽 대학 합격했어.

주인공 : 그랬…구나

마 유 : 그래서…

주인공 : 그래서?

마 유 : …아니, 아무것도 아니야…. 네 용건은 뭐니?

주인공 : 아… 아니, 별 일 아니야…

마 유 : 그래.

주인공 : …그럼, 몸 건강해…

마 유 : 응. 안녕.

주인공 : 안녕…

마 유 : … 아, 맞아!

주인공 : 뭐?

마 유 : 나 동생이 있는데…, 그 애가… 너를….

벚나무 종합보험

주인공 : (눈을 뜨자, 그곳은 병원이었다…)

마 유 : 괜찮…아요?

주인공 : 마유…

마 유 : 다행이다. 큰일이었어요. 갑자기 쓰러져서… 저…

주인공 : 마유?

마 유 : 저… 때문에… 죄송해요.

주인공 : 괜찮아… (나중에 생각해보면, 꽤 대담한 행동이였지만, 그 때는 자연스럽게 몸이 움직였다…. 언제까지나 울고 있던 마유의 떨림이 나에게 전해졌다…. 그 때 나는 생각했다…. 이 아이를 소중히 여겨야겠다고….)

간호사 A : 어? 아까 실려왔었던…

주인공 : 아까는 정말…

간호사 A : 하루에 두 번이나 구급차에 실려오다니, 재미있는 아이구나.

주인공 : 아, 아니…. 하하하… (이 이상 이야기하면, 내가 점점 비참해질 것 같았다…. 마유, 빨리 수속 안 끝나나…)

간호사 A : 어, 저 아이, 네 일행이니?

주인공 : 아, 네에.

간호사 A : 그래… 그럼, 역시 다른 사람인가 보네.

주인공 : 다른 사람?

간호사 A : ... 여기 환자하고 닮아서… 하지만 그녀는 아직 의식 불명이고, 게다가 어디에 사는 누군지도 모르니까, 부모에게 연락할 길도 없고 해서…

주인공 : (묘한 일도 있군. …세상에는 닮은 사람이 세 명 있다고는 하지만…)

간호사 A : 앗, 큰일이다. 그럼, 몸 조심해!

주인공 : (…병원이란 역시 바쁜가보군)

마 유 : 자, 여기 약 받아왔어요, 환자님!

- 약 봉투를 준다.

주인공 : 아, 고마워. 미안해, 같이 오게 해서.

마 유 : 환자님은 무리하면 안돼요.

○또 다시 병원에 ○병원 이름이 쓰여 있는 약 봉투

여기서 약 봉투를 잘 보자. 이 병원 이름을 외워두지 않으면, 막판에 일을 그르칠 수가 있다.

마 유 : 저… 왠지 이 병원 알고 있는 것 같아요.

주인공 : 뭐? 정말?

마 유 : 어쩌면 다른 병원일지도 모르지만…, 병원이란 다 비슷해 보이잖아요?

주인공 : 하긴…. 이 정도 크기의 큰 병원이면 안은 거의 미로 같고…. 게다가 병원에서 여러 가지 검사를 하는 동안에 병이 나아 버리니까.

마 유 : 이런 곳에 있고 싶지 않다고 생각하기 때문이 아닌가요?

주인공 : 병은 마음에서 온다고 하니까. 그러니까, 마유의 기억상실증도 고치려고 생각하면 언젠가 낫지 않을까…. 아, 아마 그 병원에서 진찰 받는 편이 좋았을까?

마 유 : 그래버리면… 같이 있을 수 없게 되요, 아마도….

주인공 : …그렇지.

주인공 : (이 때, 마유의 기억상실증을 고치는 일보다, 마유와 같이 있는 쪽을 나는 선택한 것이었다…)

주인공의 방

주인공 : (…병원에서 돌아와서, 나와 마유의 거리가 더욱 가까워진 것을 느낄 수 있었다. 마유와 둘이서 이제부터 어떡할 것인가… 그런 일을 생각하고 있었을 때, 내 옆에 있던 마유가 갑자기 울음을 터뜨렸다. 그런 일이 있었던 것이 지금 긴장의 끈이 풀렸는지, 원인은 알 수 없지만…. 한참을 울은 후, 마유는 이렇게 속삭였다.)

마 유 : …저, 이상해요…

주인공 : …왜?

마 유 : 그 사람들, 그냥 벚나무 가지를 부러뜨렸을 뿐인데, 제가 그런 짓을 해서…

마유와 이야기하는 주인공

주인공 : 그야 조금 놀랐지만, 마유가 한 일을 틀리지 않았어.

마 유 : 하지만, 저 때문에 심한 상처를… 정말로 미안해요.

주인공 : 마유가 사과할 일이 아니야. 이런 상처, 별일 아니야…. 걱정하지마. …저 말이야 …마유의 기억이 돌아오지 않으면…, 저…

주인공 : 그러면?

선택

아니… 그런 마음 약한 말을… 미안 (いや…そんな弱気な事…ごめん)

이대로 함께 살지 않을래? (このまま一緒な暮らさないか?)

…나, 경찰에 갈게… (ボク, 警察に行くよ)

당연한 이야기지만 경찰에 가는 것은 금물. 그 외의 두 가지는 어느 것을 선택해도 별 차이가 없다. 스토리상 역시 두 번째 항목이 가장 좋다는 것 뿐.

마 유 : 네?

주인공 : 저… 마유가 좋다고 했을 때의 이야기지만…. 그, 적당히 하는 소리가 아니라…, 저기… 병원에서 마유하고 같이 있었을 때 생각한 건데, 앞으로도… 마유하고 같이 있고 싶다고.

마 유 : …저 때문에 기억 찾는 일도 도와주고 계신데…. 지금은 저, 제가 누구인지 확실하게 알고 싶어요.

주인공 : (…그렇겠지…. 역시 자기가 누군지 모르면 불안하겠지? 이럴 때 할 말이 아니었군…)

마 유 : 하지만… 만일 제 기억이 정말로 돌아오지 않는다면…

주인공 : !

마 유 : 전…

주인공 : (…마유는 그 이상 아무 말도 하지 않았다. 나는 지금 이 순간을, 마유와 같이 보낸 시간들을, 소중히 해야겠다고 생각했다…. 나는 조용히 잠드는 마유의 옆 얼굴을 보며, 나도 잠이 들었다…)

★세이브 포인트

토모코와 열쇠고리

주인공의 집

마유에게 열쇠를 건네주는 이벤트가 나오는데, 대화내용은 전과 동일하다. 이번엔 어느 쪽을 선택해도 상관이 없다. 베스트 엔딩에서는 이 선택이 엔딩을 좌우하지만, 여기서는 토모코를 공략하는 것이 아니기 때문이다. 어느 열쇠를 마유에게 주어도, 보게 되는 이벤트의 차이가 있을 뿐이다.

주인공 : 그럼, 갔다 올게.

마 유 : 네, 다녀오세요!

주인공 : 미안해. 오늘은 수업이 끝난 후에 아르바이트가 있으니까, 기억 찾는 건 그 후가 되어버리는데…

마 유 : 괜찮아요, 밝을 때 다시 한 번, 혼자서 가까운 곳을 돌아볼게요.

주인공 : 조심해. 무리하지 말고.

마 유 : 네, 알고 있어요. 오빠!

주인공 : 좋아! 그럼, 다녀올게!

주인공을 언제나 배웅해주는 착한 마유

누 나 : 안녕!

주인공 : 아, 안녕하세요.

누 나 : 좋겠네, 아침부터 즐거워 보이는데?

마 유 : 안녕하세요!

누 나 : 안녕♡ 너, 이렇게 귀여운 아이를 울리는 짓을 하면 안돼.

주인공 : 네? 물론 그런 짓 안해요…

누 나 : 소중하게 대해 줘.

주인공 : 네에. …저…

누 나 : 왜 그래?

주인공 : 저 아이가 있다는 것, 아주머니한테는….

누 나 : 알고 있어. 만일 들켜도, 내 이모니까 내가 어떡하든 숨겨줄게.

주인공 : 죄송합니다, 고마워요.

마 유 : 잘 부탁드립니다.

주인공 : (…나는 마유의 기억을 되찾아 줄 수 있을까…. 만일…, 만일에 되찾지 못하면, 나는 마유에게 무엇을 해주면 좋을까…. …하지만 …마유가 …갑작스런 동거 생활이지만, 이런 것도 나쁘지 않을지도 몰라. 마치 봄이 온 것 같군)

주인공 : (하지만, 봄날씨는 변하기 쉽다…. 마유의 기억이 돌아왔을 때, 과연 내 벚꽃 빛 행복은 그곳에 있을까?)

학교에서

주인공 : (익! 저것은 토모코! …큰일이다!)

선택

당당하게 나가는 쪽이 좋을까? (堂堂としたほうがいいか?)

숨자! (隠れる!)

어느 쪽이든 결과는 같다. 이것 역시 이벤트의 차이. 베스트 엔딩에서 당당하게 나가는 쪽을 선택했기 때문에 여기서는 반복되는 것을 회피하기 위해 숨은 것뿐이다. 부담 갖지 말고 선택하자.

주인공 : (아차! 넘어졌다! 크, 큰일이다! 후우, 겨우 도망쳤군.)

- 넘어지면서 동전과 열쇠를 떨어뜨린다. 동전만 몇 개 줍고, 열쇠는 못 보고 간다.

떨어진 열쇠고리

주인공 : (…잠깐. 왜 도망갈 필요가 있지? 나쁜 짓은 하지 않았는데… 맞아…. 하지만, 만일 만나면 마유의 일로 또 몇 마디 말할 것이 분명해!)

토모코 : 어? 아, 이거, 걔 거잖아. 어쩔 수 없군.

★세이브 포인트

대단원!

회사에서

주인공 : (저녁이 되고 바람은 점점 더 거세졌다. 나에게는 오늘 중으로 끝내라고 편집장에게 맡은 원고가 있었지만…. 왠지 마유의 슬픈 얼굴이 떠오르고는 사라졌다. 그 표정은 지금까지 내가 한 번도 본 적 없는 슬픔을 호소하고 있었다. 봄 바람 때문인가…, 나의 마음은 크게 동요하고 있었다. 안 좋은 예감이 창밖의 날씨처럼 내 마음을 흐리게 하고 있었다. 알 수 없는 …불안감…. 무슨 일인가가 일어나려고 하고 있다…. 마유에게!!)

- 삐리릭, 삐리릭 …

주인공 : 으악! 뭐, 뭐야?

주인공 : 네!

토모코 : 아, 나, 토모코. 지금 나올 수 있니?

주인공 : 이런, 지금은 마유의 일이 걱정되는데… 어떡하지?

갑자기 걸려온 토모코의 전화

선택

어떻게든 나갈 수는 있지만…
(なんとか出られるけど…)
아니… 미안하지만 지금은 안돼
(いや…わるいんだけど今は無理なんだ)

아주 중요한 선택이다. 여기서 토모코를 만나러 가면 여태까지 애써 온 일이 모두 물거품이 된다(뽀글뽀글…). 게다가 맞이하는 엔딩도 모두 배드 엔딩 뿐…. 마유를 공략하는데 토모코를 만나러 가서야 무슨 성과가 있을까? …결국 아무 성과도 없는 것이다. 여기서 만나는 배드 엔딩은 "비속에서의 토모코 (雨の中のトモコ)" 제 1과 제 2(その1, その2)이다.

토모코 : 아, 그래? 아무래도 나올 수 없는 거니? …그럼.

주인공 : (뭐, 뭐지? …그것보다도 지금은!)

- 부르릉~

주인공의 집

주인공 : (다행이다. …내 방에 불이 켜져 있군. 마유가 날 기다리겠구나.)

누 나 : 어머! 안녕! 인기폭발이네.

주인공 : 네? …무슨 말씀이시죠?

누 나 : 후훗, 너 말이야… 열심히 해♡

주인공 : (그 때 나는 누나의 미소가 무슨 뜻인지 알 수 없었다…)

- 방 문을 열자, 그곳에는 마유와 토모코가 있었다.

주인공 : …토모코…

토모코 : …나쁜 놈…

주인공 : 뭐?

토모코 : 너가 열쇠를 떨어뜨려서 갖다 주려고 왔는데, 그런데 왜 이 아이가 너의 방에 있는 거니? 기억상실증의 여자아이를 방에 데려다 놓고, 도대체 무슨 생각하는 거야?

주인공 : 오해야! 나는 그냥…

선택

…토모코의 관심을 끌고 싶어서…
(トモコの氣を引きたくて…)
이 아이를 내버려 둘 수 없어서…
(この子を放っておけなくて…)
이 아이의 기억을 되찾아주려고…
(この子の記憶を取り戻そうと…)

베스트 엔딩을 공략하는 과정에서 설명한 바 있다. 어느 것을 선택해도 결과는 같고, 결국 달성율의 차이이다.

주인공 : 이 아이의 기억을 찾는 것을 도와주고 싶었다? 그런 일 할 수 있을 리가 없잖아! 이런 아이는 그냥 경찰이나 병원에 데려다주면 좋았잖아!

주인공 : 나는…

토모코 : 어째서 이런 일이 생긴거야…! 이 열쇠고리는 힘없어하는 너를 위해 내가 산 거야. 재수 학원에서 기운 없는 너를 보고 왠지 맘에 걸려서 위로해주고 싶어서 선물한 건데… 그런데 …이까짓 것!!

주인공 : 토모코!

토모코 : 가볍게 토모코라고 부르지마!

주인공 : (…토모코의 눈물…, 토모코가 눈물을 보인 것은 처음이다.)

토모코 : 이까짓 것, 이까짓 것…!!

열쇠고리를 내던지는 토모코

선택

슬며시 방에서 나간다
(そっと部屋から出る)
토모코를 말린다
(トモコを止める)
그냥 보고 있을 수밖에…
(ただ見ているしかない…)

주인공 : 그, 그만 둬! 토모코!

토모코 : 놔!

-짝!

토모코는 마유에게 별점 기사가 주인공이 마구 꾸며내 쓴 것이라는 사실을 밝혀버린다. 자세한 내용을 알고 싶은 사람은 1부를 참고하도록 하자.

눈물을 흘리는 마유

마 유 : 싫어~

토모코 : 가지마! 부탁해, 가지말아줘, 부탁해, 부탁이야!!

주인공 : 토모코…

토모코 : 싫어, 가지말아줘. 나를, 나를 혼자 두지 말아줘!

주인공을 붙잡는 토모코

선택

마유를 따라가야 해!
(麻由を追わなくちゃ!)
토모코가 이렇게까지 나를?
(トモコがこんなにボクの事を?)

마유를 공략하는 이 스토리에서 토모코를 택할 하등의 이유가 없다(토모코에겐 미안하지만, 마유가 더 귀여운 걸 어떡해~).

주인공 : …미안해 …토모코…

- 뛰어나가는 주인공.

토모코 : … 바보…

집 밖의 거리

주인공 : 마유-! 마유-!

선택

오른쪽(右か?)
왼쪽(左か?)

주인공 : 마유-!

주인공 : 기다려줘, 마유!

주인공 : 내 이야기를 들어줘!

주인공 : 마유!

마 유 : 부탁이야! 오지 마!

마 유 : 이젠 됐어, 뭐든지….

주인공 : 나는… 나는 마유를 좋아해!

마유를 붙잡은 주인공

선택

마유를 좋아해서…
(麻由のことが好きだから…)
마유 혼자서는 불쌍해서… (麻由が一人じゃ可哀相だから…)
마유가 걱정되어서
(麻由が心配だったから…)

나하고 토모코가 도와줄 테니까…
(ボクもトモコも力を貸すから…)
나에게 맡겨 줘 (ボクに任せて)
나도 자신은 없지만…
(ボクだって自信なんかないけど)

마유가 없으면 외로우니까…
(麻由がいないと寂しいから)
마유하고 계속 같이 있고 싶어서… (麻由とずっと一緒にいたいから)
마유를 혼자 두는 것은 불쌍하니까… (麻由を一人にするのは可哀相だから)

이 게임에 처음 나오는 선택 항목의 3연타!! 선택에 따라서는 두 번만 나올 수도 있다. 괜찮다고 생각되는 것만 고르면 이무런 무리가 없을 것이다. 단, 여기까지 충실하게 해왔으니, 마유를 동정하는 발언만큼은 삼가자.

어쩔 수 없을만큼 좋아한단 말이야! 마유하고 계속 같이 있고 싶어! 부탁이니까… 이제 더 이상 다른 곳으로 가지 말아줘! 부탁이야! 마유!

마 유 : …저도 …같이 있고 싶어요…

- 주인공의 품에 안기는 마유

주인공의 품에 안기는 마유

주인공 : 마유!

마 유 : 아! 벚꽃이…, 벚꽃이…. 웃! 웃! …나, 나는…

주인공 : 괜찮니, 마유? 자, 집에 돌아가서 몸 좀 녹이자. 마유?

마 유 : 난…, 나는…

주인공 : 왜 그래? 마유!

마 유 : 저도 당신을 좋아해요. 그래서 당신과 같이 있을 수가 없어요!

주인공 : 어째서…! 좋아한다면… 어째서 나하고 헤어지지 않으면 안되는 거야!

마 유 : 그것이… 운명… 비련벚나무 요정의 사명이기 때문이에요.

주인공 : …비련벚나무의 …요정?

마 유 : 당신이 알고 있는 비련벚나무의 이미지는…?

주인공 : …비련벚나무의 이미지…? (내가 알고 있는 비련벚나무의 전설은…)

선택

슬픈 사랑의 이야기
(悲しい戀の物語だ…)
무서운 원령의 이야기
(恐しい怨靈の話だ…)

조심하자! 막판 뒤집기의 선택 항목이다. 물론 비련벚나무의 전설은 만나는 남녀가 헤어진다는 슬픈 사랑의 이야기지만, 생각을 돌이켜보면, 이번 스토리의 시작에서 벚나무의 전설을 선택했을 것이다. 바로 원령의 벚나무 귀신 이야기…. 참고로 첫 번째 항목을 선택하면, 마유가 주인공을 거짓말쟁이 취급하고 주인공의 피로 벚꽃을 피게 하는 배드 엔딩을 만난다(공포 영화였나…?)

마 유 : 맞아요…. 그 슬픔의 저주에 묶인 우리들 요정의 혼들은 그 저주 풀리는 그 날까지 그 운명을 따르지 않으면 안돼요. 그러니까 지금 당신을 사랑해버린 저는….

주인공 : 그, 그런 말을 … 믿을 수 있을 거 같아?

마 유 : 들어주세요! 저는 당신이 알고 있는 마유… 고등학교때 같이 있던 마유에요. 그 사고 이후 눈을 떠보니 나무의 요정으로 다시 태어나 있었던 거예요.

주인공 : …그런 바보같은… 이렇게 마유는 내 앞에 있는데도?

마 유 : …하지만 그것이 진실…. …이제 시간이 없어요. 그러니까… 동생을… 벚나무를 살려주세요.

- 사라지는 마유

주인공 : (… 마유는 내 마음속에 전할 말을 전부 남겨놓고 떠났다. 마유는 비련벚나무의 전설이 사랑하는 남자를 죽인 여자의 이야기가 아니라고 했다. 그 이야기가 오랜 세월 속에서 얽혀서 지금의 형태가 된 것이다. 그리고 벚나무 자체에 깃든 여성의 사념도 또한, 원령이 되어 마유 같은 불행한 죽음을 만난 여성의 혼을 묶어두고 있다. 벚꽃의 요정이 된 혼은 봄에만 이 세상에 모습을 드러낸다. 사랑하는 남자를 벚나무에 끌어 와서, 그 남자의 피로 벚꽃을 피우면 비련벚나무의 저주에서 벗어난다고 한다. 저 비련벚나무에서 떨어지는 꽃잎은 그런 여성들의 슬픈 눈물인 것이다.

그리고 마유도 죽은 후, 저 벚꽃의 요정으로서 저주에 묶이게 된 것이다. 봄이 오고, 그 비련벚나무에 꽃이 필 무렵… 이 마을에 온 마유의 동생이 사고를 당해, 위험한 상태가 되었다고 한다. 그 동생의 혼도 비련벚나무에 이끌리듯이 다가왔다. 동생도 자기처럼 비련벚나무의 저주에 걸려, 현세를 보며 저주가 풀리는 그 날까지 벚꽃을 피우기 위해 눈물을 흘린다… 그런 운명을 저지하기 위해 동생의 영체를 이 세상에 머무르게 하고, 누군가에게 비련벚나무의 저주를 풀게 하려고, 동생의 혼과 합쳤다고 한다. 그리고, 마유는 그것에 성공했다…. 그 때, 모든 기억을 잃어버린 것 같다. 그리고, 나하고 만난 것이다.

선택

벚나무구급병원이다!
(櫻木救急病院だ!)
벚나무종합병원이다!
(櫻木綜合病院だ!)
벚나무종합병원이다!
(櫻樹綜合病院だ!)

드디어 나왔다!! 앞서 필자가 악 봉투에 있던 병원의 이름을 기억하라고 했을 것이다. 필자의 충고를 무시한 사람들은 필히 눈물을 흘릴 준비를 하도록 (손수건 한장 쯤?). 2번과 3번선택의 두 번째 글자가 다른 것에 주의!

여기가 벚나무종합병원!!

하지만, 지금 마유의 기억은 돌아왔다. 그리고, 마치 그것이 열쇠였던 것처럼, 동생의 혼도 서서히 비련벚나무 속으로 빨려 들어가고 있다는 것이다. 그것을 저지할 방법은 비련벚나무의 저주를 푸는 것… 그것도 아침이 되기 전에…!

그 일을 할 수 있는 것은 … 지금 모든 것을 안 나 혼자뿐인 것이다! 그러고 보니 마유가 말하던 동생이란… 혹시…

간호사 A : 어머? 어제의…

주인공 : 죄송합니다! 사실은… (나는 의식불명의 중태에 놓여 있는 마유를 닮은 소녀의 연락처를 알 수 있을 것 같다고 말하고, 그 여자아이가 아는 사람인지 확인하고 싶다고 했다. 병원측은 조금이라도 정보가 필요했던지, 나는 순순히 안내해 주었다)

주인공 : (틀림없어! 마유가 한 말을 믿으면, 이 아이가 마유의 동생이다! 마유의 가족은 이제 이 근방에는 없을 텐데… 나는 고등학교때의 명단이나 친구를 통해 마유의 가족의 주소를 알아내었다. 병원 측에 그 이야기를 하자, 나머지는 병원 측에 경찰에 알려서 연락을 취할 수 있게 되었다. 자, 나머지는 비련벚나무의 진실을 밝히는 것뿐이다! …그리고, 그것은…)

★세이브 포인트

모든 의문이 풀리는 진(眞) 대탐원

선택

대학의 도서관에 있다!
(大學の圖書館にある!)
…어디에 있을까…?
(…どこにあるんだろう…?)
비련벚나무 그 자체에 있다!
(悲戀櫻そのものにある!)

이 스토리는 마지막 부분에 중요한 선택이 여러 번 나온다. 이 선택도 매한가지. 잘못 고르면 바로 배드 엔딩이다. 전에 교수의 심부름으로 책을 반납하던 때에 책 제목을 주인공이 기억하던 장면이 있었다. 벚나무에 관한 책…. 즉, 주인공이 반납을 했기 때문에, 그 책은 지금 도서관에 있다는 결론이 나온다. 참고로 나머지 두 항목은 결국 아무 것도 하지 못하고 배드 엔딩을 만나게 된다.

대학 도서관

주인공 : (우리 대학의 도서관이 24시간 개방되어 있어서 정말 다행이었다. 하지만, 역시 이 시간 때에는 사람이 없네…. 자, 어느 책이 비련벚나무의 진상을 이야기하는 것일까?)

선택

비련벚나무 -그 전승과 변환-
(悲戀櫻 -その傳承と變遷-)
진설! 비련벚나무 (眞說! 悲戀櫻)
비련벚나무 전승과 전설
(悲戀櫻 傳承と傳說)

이것이 문제의 책

여기도 중요한 선택. 책을 잘못 고르면 책을 찾다가 날이 밝아 버린다. 결국 실패(이것도 배드 엔딩과 직결된다). 단, 한번의 만회의 기회가 있으니까, 잘못 선택해서 다른 책을 보았을 경우에도 다시 선택할 수 있다.

주인공 : (비련벚나무 -그 전승과 변환- …이 책에 의하면, 비련벚나무는 예전에 이 근방의 신앙의 대상이었다고 한다. 벚나무 마을이라는 마을 이름도 그 비련벚나무에서 비롯된다는 설이 있다. 그것은 어느 남자와 여인의 사랑 이야기가 근거라고 한다. 그것이 어째서 원령의 이야기가 된 것일까?)

주인공 : (앗! …저주받은 동백나무 전설? 이 대학에 있는 언덕에, 비련벚나무의 반대 위치에 예전의 한 그루의 동백나무가 있었다고 한다. 이 동백나무에 얽힌 이야기라는 것이… 앗! 이것은 내가 알고 있는 비련벚나무의 원령의 이야기와 같은 것이잖아! …지금은 그 동백나무는 없지만, 그에 얽힌 이야기만 남아서, 비련벚나무에 그 이야기가 옮겨진 거구나…. …벚나무는 본래 무서운 이야기가 얽혀 있고…, 이것이 비련벚나무의 원령 이야기의 근거로구나!)

주인공 : (…벌써 아침이군! 때에 맞을 수 있을까?)

비련 벚나무

주인공 : (이 비련벚나무에 깃든 것은 원령이 아니야…)

주인공 : 마유! 들어봐! 알아냈어! 이 비련벚나무에 깃든 것은 원령이 아니라고, 지금 드디어 알아냈다구!

주인공 : 마유…

마 유 : …고마워요…. 하지만 그것이 진실인지 어떤지는 당신이 벚나무에게 직접 이야기해 주세요…. 그것이 진실이면 나도… 동생도… 소중한 당신도 구할 수 있어요.

자기 생일과 이름을 정한 소녀

주인공 : 그래, 알았어! 느낀 것 전부를 벚나무에게 전할게!

선택

저주받은 나무는 다른 벚나무
(呪いの樹は別の櫻の樹)
저주받은 나무는 동백나무
(呪いの樹は椿の樹)
저주받은 나무는 매화나무
(呪いの樹は梅の樹)

마지막 선택! 사악하게도 여기서 틀려도 배드 엔딩을 볼 수 있다(정말 너무해…). 벚나무에 관한 책을 읽을 때, 잘 읽도록 하자. 그래야만 틀리지 않고 저주받은 나무를 고를 수 있다. 필자도 그 부분을 대강 읽다가 틀리는 바람에 후회의 눈물을 흘렸었다.

마 유 : 고마워요…. 그 진실을 앞으로도 전해주세요….

병원

- 마유의 동생이 의식을 차린다

마미(麻美) : 언…니…

의식을 차린 마유의 동생

계절을 안고서

- 그로부터 1년후

주인공 : (그 일이 있은 후로 1년이 지나려고 하고 있다…. 올해의 비련벚나무의 꽃은, 왠지 부드럽게 느껴진다…. 봄의 따뜻한 햇살에, 무심코 잠에 유혹되었다…)

주인공 : 마유…?

마 유 : 올해에도 꽃을 피우러 왔어요!

주인공 : 저주는 풀린 거 아니야? …나도 이렇게 무사한데…

마 유 : 지금은 예쁜 꽃을 피우는 벚꽃의 요정… 부드러운 봄을 전하는 벚꽃의 요정이 된 거예요.

예쁜 요정 마유

주인공 : 그것 참 다행이다.

마 유 : 아니요…. 고마운 것은 저예요. 이제부터는 이 나무도 비련벚나무라고 불리지 않겠죠. 봄은 사람과 사람이 만나서, 새로운 생활을 시작하고, 부드러운 추억을 남기는…. 그러니까 저는 봄이 온 것을 알리기 위해 벚꽃을 피우는 거예요.

주인공 : …나도 이 벚나무가 "비련벚나무"가 아니라, "추억의 벚나무"가 되도록 진실을 전하도록 노력할게…. 그렇게 하지 않으면, 마유가 원령이 되버릴테니까… 하하하

마 유 : …고마워요…!

주인공 : 이 쪽이야 말로…

마미(麻美) : 선배님~! 선배님! 늦겠어요, 집합시간에!

주인공 : 아, 응.

마미(麻美) : 정말… 느긋하다니까~. 먼저 갈게요~!

주인공 : (마유의 동생은 무사히 완치됐고, 지금은 이 대학에, 내 후배로서 입학했다…. 고등학교때, 마유로부터 동생이 나를 좋아한다는 이야기는 들은 적이 있다. 마유가 죽은 후, 마유의 가족들은 멀리 해외로 이민갔다고 한다. 딸의 슬픈 추억이 있는 이곳에 살 수 없었겠지. 하지만, 마유가 동생은 언니와의 추억이 깃든 이 마을에, …그리고 내가 살고 있는 이 마을로 돌아오고 싶어했다고 한다…. 그리고 그 때, 대학입시를 알아보기 위해 이 마을에 왔다가, 불행하게도 사고를 당해, 의식불명의 중태에 빠진 것이다. 그리고 그 후에는 내가 체험한 신기한 사건이 전개한 것이다. 그로부터 1년…. 나는 비련벚나무에 관해 연구하는 서클을 만들었고, 그 진실을 널리 알리려고 활동하고 있다. 그리고, 그 도움을 저 아이… 마유의 동생이 도와주고 있다. 벚나무는 부드러운 꽃을 피우고, 만남의 계절을 빛내고 있다…. 그리고, 나는 마유에게 격려 받은 것처럼, 저 아이하고 새로운 한 발을 내딛은 것이다. …추억의 벚나무 밑에서부터…)

이 아이가 마유의 동생인 마미(麻美)

주인공과 마미( )의 사랑의 시작!!

☆굿 엔딩 벚꽃의 요정편(櫻の精編)

★세이브 포인트

PLAY STATION 월드컵도 끝났으니 이제 야구를 시작해볼까?

실황 파워풀 프로야구 '98 개막판

해마다 이맘때가 되면 코나미는 의례 실황 야구 시리즈를 출시한다. 이번에도 어김없이 실황 야구 시리즈의 최신판인 「실황 파워풀 프로야구 '98」이 플스용으로 출시되었다. 이번 시리즈는 아날로그 컨트롤러가 대응이 되고 한국 선수들도 대거(?) 등장하므로 이전보다 훨씬 재미있게 플레이할 수 있을 것이다. 다만, N64용 「실황 파워풀 프로야구 5」와 다른 게임을 만드려고 해서인지는 몰라도 게임 구성이 달라진 점이 많다.

제작사 : 코나미
장 르 : 스포츠
발매일 : 7월 23일
발매가 : 5,800엔

그래픽
조작감
연출
사운드
소장가치

實況パワフルプロ野球'98開幕版

메인 메뉴

대전(對戰)

혼자서(ひとりで): 1P VS CPU 플레이
둘이서(ふたりで): 1P VS 2P 플레이
관전(觀戰): COM VS COM 플레이
컨트롤러(コントローラー): 아날로그와 일반 컨트롤러의 설정

누구랑 붙어 볼꺼나?

페넌트(ペナント)

1개의 팀을 선택하여 페넌트 레이스를 즐기는 모드.

주니치로 우승을 할거야!

캠프(キャンプ)

대전 격투 게임의 프렉티스 모드와 비슷한 모드. 이곳에서 피나는 훈련을 하자.

야구에서는 훈련이 제일 중요!

석세스(サクセス)

실황 파워풀 야구의 최대 특징이자, 가장 재미있는 모드라고 할 수 있는 선수 육성모드. 전작은 1년 밖에 육성할 수 없었지만, 이번에는 무려 3년 동안 선수를 육성할 수 있게 되었다.

오옷~ 이번에 무려 3년씩이나!

리그(リーグ)

플레이어가 임의대로 팀을 선정, 그들만의 리그를 즐기는 모드. 여러 명이 동시에 플레이할 수 있다.

친구들과 리그전을 벌여보자!

어레인지(アレンジ)

최강의 팀을 한 번 만들어 보자!

팀 에디트 모드로 이 팀 저 팀에서 선수를 끌어모아 최강의 팀을 만들 수 있다. 석세스 모드에서 애써 키운 선수도 사용 가능.

시나리오(シナリオ)

스포츠가 '각본 없는 드라마'라는 것을 몸소 느끼게 해주는 모드. 각 팀별로 여러 가지 상황이 다양하게 준비되어 있다.

이 상황을 넘기면 난 영웅이 되는 거야!

데이터 관리(データ管理)

각종 메모리 데이터를 관리하는 모드. 이곳에서는 석세스 모드에서 키워둔 선수를 복사할 수 있고 선수의 패스워드도 입력 가능하다. 또한 어레인지에서 에디트한 팀도 복사할 수 있다.

아니! 어떻게 복제 인간이!!!

홈런경쟁(H.R. 競爭)

이번에 새로 생겨난 모드다. 말 그대로 홈런을 얼마나 많이 더 멀리 치는지를 1에서 5까지 선택 할 수 있다.

나도 홈런왕!

사운드(サウンド)

게임 음악이나 아나운서의 중계 등을 설정하는 모드. 스테레오 출력과 모노 출력 등 음성에 관한 모든 것을 제어하는 곳.

사운드 설정화면

석세스 모드 공략

팀 리스트(チームリスト)

우리 나라는 8개뿐인데…

센트럴 리그

야쿠르트 스왈로즈(ヤクルト スワローズ)

평균 실력은 보통인 팀. 모든 포지션에서 뛰어난 인재들을 거느리고 있다. 투수진의 능력은 선발 에이스인 이시이(石井)의 능력이 돋보이지만 그 뒤를 받쳐줄 중간계투의 부족함이 아쉬운 팀. 포수 후루타(古田)의 투수리드 능력 또한 대단하다. 공격 라인에서는 외국 용병 호지(ホージ)의 발군 타력은 거의 환상이다. 또한 감독인 노무라 감독은 현역 최고참 감독으로서 모든 포지션을 능력껏 지도할 수 있다.

요코하마 베이스타즈(橫浜 ベイスターズ)

금년이 최고 절정기인 팀. 능력 면에서는 평균 이상의 팀이다. 투수진에서는 작년에 선동렬을 누르고 세이브 포인트 부분 1위를 차지한 사사키가 있어서 든든하다. 올해에는 과연 어떨지 기대가 된다.

히로시마 카프(廣島 東洋 カープ)

선수들의 성실한 플레이로 꾸준히 상승세를 타고 있는 팀이다. 능력 있는 투수로는 오오노(大野) 정도. 공격진은 내야 쪽에서는 절정의 기량을 발휘하는 슈퍼스타 에도와 노무라가, 외야에는 마에다와 카네모토가 있어 공수 양면에서 상당히 강력하다

요미우리 자이언츠(橫賣 ジャイアンツ)

투수진은 단연 독보적이다. 선발진의 사이토우와 외국 용병 칼베스는 예전부터 수호신적인 존재이며 또 한 명의 용병 힐만도 다른 타자들에게 안타를 허용하지 않는 실력을 가지고 있다. 마지막으로 한국의 선수 조성민. 그는 원래 중간 계투 요원으로 활약을 했지만 올해에 갑작스런 선발들의 부상으로 인하여 요미우리의 선발 마운드를 이어받아 뛰어난 성적을 거두고 있다. 타격진으로는 기요하라가 건재하고 마쯔이의 홈런포도 아직 위력을 발휘한다. 아무튼 요미우리는 최강!.

한신 타이거즈(限神 タイガース)

투수의 전체적인 능력은 상위권. 선발에서부터 구원투수까지 투수의 능력은 상위권이다. 타이거즈는 예전부터 특급 타자의 부재가 아쉬운 팀이었지만 거포 다이호와 외국용병 최고참격인 파우엘의 등장으로 타격도 평균 이상을 갖추게 되었다.

주니치 드래곤즈(中日 ドラゴンズ)

우리의 자존심인 '나고야의 태양' 선동렬과 '바람의 아들' 이종범이 떡하니 버티고 있다. 거기에 삼손 이상훈까지 가세하여 한국의 자존심을 드높이고 있다. 선발투수인 야마모토와 이마나까 둘이서 바쁘게 이끌어야 할 정도로 투수진에서는 그다지 뛰어난 인물이 없다. 중요한 것은 선동렬이 작년에 올린 성적을 반영하여 그런지 능력치가 체력을 제외하면 무적이라는 것이다. 타자들도 이종범의 가세로 인하여 더욱더 타오르고 있다는데….

퍼시픽 리그

세이브 라이온즈(セ-イブ ライオンズ)

투수진의 능력은 전체적으로 모두 최상급이다. 특별히 소개할 만한 선수는 없으며 오히려 누구를 선발로 내보내야 할 지 행복한 고민을 하게 만든다. 옛날부터 자랑해오던 기동력 야구도 아직도 지속되고 있다. 타자로는 슈퍼 용병 마르티네즈가 부동의 능력을 가지고 있다.

오릭스 블루 웨이브

(オリックス ブールウエーブ)

이 팀은 일본 최고의 야구스타인 이치로를 보유하고 있는 팀으로 유명하다. 이치로와 같이 팀을 정상으로 끌어올리는데 공헌을 한 외국 용병 닐과 다구찌, 후지이 등 많은 강타자가 존재하는 팀이다. 투수진은 역시 90Km를 넘나드는 슬로커브의 명수 호시노와 외국 용병 투수인 블레자 등이 있어 투수진도 상당히 강력하다.

킨테쓰 버팔로즈(バッファローズ)

투수진은 아카호리와 사노의 더블 스토퍼가 승리의 관건. 공격진은 외국 용병에게 거의 모든 것을 맡긴다. 선동렬과 올스타전 진출을 놓고 겨루었던 로즈와 96시즌부터 등장했던 외국 용병 클락크의 타력이 돋보인다.

니폰 햄 파이터즈

(日本 ハム ファイターズ)

옛날부터 투수진이 강력하게 받추어 주는 팀이 바로 니폰 햄이다. 니시자키와 최고의 용병투수로 인정받고 있는 그로스의 선발능력과 최고의 중간계투인 시마자키가 있어서 투수진은 최상급이다. 타격진은 96시즌부터 이적하여 아직도 굳건히 현역생활을 하고 있는 노장 기요하라가 있으며 공수 양면에서 팔방미인인 다나까, 그리고 최강의 타력을 자랑하는 용병 닐슨이 니폰 햄의 모든 것이다.

후쿠오카 다이애 혹스

(福岡 ダイエーホークス)

타격진은 이적해 온 야끼야마와 외국 용병 로페즈가 있어서 안심할 수 있는 팀이다. 이 팀은 옛날 외다리 타법으로 전설적인 이름을 남긴 왕정치가 감독을 맡고 있기 때문인지 선수들의 타력은 발군의 실력을 자랑한다.

치바 롯데 마린즈

(千葉 ロッテ マリーンズ)

신인 선수들을 예전부터 키워오고 있었으므로 앞으로 커나갈 팀이다. 메이저 리그로 떠난 이라부 덕분에 옛날에는 투수력이 1~2위를 다툴 정도로 뛰어났지만 지금은 약간 주춤거리고 있는 실정이다.

타자편 공략

시작한다(はじめる)

자신이 세이브한 곳에서부터 아니면 처음부터 할것인지 결정을 한다.

이제까지 만든 선수의 데이터를 본다(いままで作った選手のデータを見る!)

플레이어가 죽을힘을 다해 키워놓은 캐릭터를 한눈에 볼 수 있다.

이름 입력(名前 入力)

주인공의 이름을 정한다

멋있는 이름으로 기입하자!

학교 이름 입력(學校 名前 入力)

학교의 이름을 정한다.

앞으로 등교하게 될 학교의 이름을 정하자

학교 타입 리스트(學校 タイプリスト)

주인공이 다니는 학교의 수준을 설정한다. 수준이 낮을수록 플레이하기가 쉬워진다. 초보의 경우, 약소로 고를 것을 적극적으로 권장한다.

명문(名門)	시합에 나갈 확률이 낮다. 어지간한 수치로는 시합에 못나감.
보통(普通)	시합에 나갈 확률이 보통. 평범한 수치로도 시합에 나갈 수 있다.
약소(弱小)	수치가 낮아도 시합에 나갈 수 있다.

초보라면 약소를 선택하자

수비 리스트(守備リスト)

플레이어의 수비 위치를 정한다. 포지션에 따라 성장 시키는 방법이 다르므로 심사숙고한 후, 결정을 하도록.

포수(捕手)	1루수(一塁手)
2루수(二塁手)	유격수(遊擊手)
외야수(外野手)	투수(投手)

어느 쪽 손을 쓸 것인가?(きき宛 リスト)

이왕이면 양손잡이가 좋지 않을까?

어느 손을 쓸 것인지 결정한다. 이것에 따라서 선수의 능력에 미세한 차이가 발생한다. 투수의 경우 아무래도 왼손이 낫지 않을까?

- 오른손으로 던지고 오른손으로 치고(右投右打)
- 오른손으로 던지고 왼손으로 치고(右投左打)
- 오른손으로 던지고 양쪽으로 치고(右投兩打)
- 왼손으로 던지고 오른손으로 치고(左投右打)
- 왼손으로 던지고 왼손으로 치고(左投左打)
- 왼손으로 던지고 양쪽으로 치고(左投兩打)

자칭 리스트(自稱リスト)

게임 중에서 플레이어를 칭할 이름을 정한다.

ぼく, おれ, 自分, わり, おいどん, おら, わて, ミ, ワタシ, せっしゃ, あっし

취미 리스트(趣味リスト)

플레이어의 취미를 선택한다. 때가 때인 만큼(박세리의 돌풍!) 골프 같은 고급 스포츠를 선택해 보자. 취미에 따라 생기는 특수능력은 각각 다르며 발생하는 이벤트 역시 약간씩 다르다. 이번 공략에서는 아쉽게도 다루지 못했다. 다음에 기회가 된다면 자세히 다루도록 하겠다.

골프(ゴルフ), 음악감상(音樂感賞), 무선조정 키트(ラジコン), TV 게임(TVゲーム), 서바이벌 게임(サバイバルゲーム), 가라오케(カラオケ), 낚시(つり), 요리(料理), 화분 가꾸기(ぼんさい), 코스프레(コスプレ), 스노우 보드(スノボート)

자신이 좋아하는 취미를 선택하자

중학교 클럽 리스트(中クラブリスト)

플레이어가 중학교 당시 가입했던 클럽을 결정한다. 이것도 마찬가지로 종류에 따라서 얻을 수 있는 특수능력이 다르다.

야구(野球), 축구(サッカー), 육상(陸上), 테니스(テニス), 수영(水泳), 배구(バレーボール), 농구(バスケットボール), 탁구(卓球), 검도(劍道), 유도(柔道), 미술(美術)

성장타입 리스트(成長タイプ リスト)

맡기는 타입(おまかせタイプ)
CPU에게 성장 타입을 맡긴다. 초보에게 어울리는 성장모드이다.

만능타입(萬能タイプ)
평균적인 성장. 이 또한 마찬가지로 초보자에게 권장하고 싶다.

1번 타자 타입(1番打者タイプ)
출루율, 기동력 중시.

2번 타자 타입(2番打者タイプ)
출루율, 번트력 중시.

3번 타자 타입(3番打者タイプ)
종합적 타력 중시.

4번 타자 타입(4番打者タイプ)
파워 중시.

8번 타자 타입(8番打者タイプ)
수비력 중시.

메뉴얼(マニュアル)
플레이어 스스로 성장한다. 바로 이게 석세스의 모든 것을 몸으로 느끼게 해주는 성장 타입이다. 상급자용으로 잘만 한다면 엄청난 선수를 손쉽게 만들 수 있다.

어떤 타입을 고를까?

얼굴 리스트(顔リスト)

A형: 동양인, B형: 백인, C형: 흑인

뭐야 ~이게 얼굴 색깔만 다르잖아!

타격 폼 리스트(フォーム リスト)

스탠다드(スタンダード)
그냥 일반적인 자세로 안정적이다.

크라우칭(クラウチング)
타격시의 자세를 낮춘다. 출루율이 높지만, 장타는 거의 없다.

신주타법(神主打法)
몸과 배트를 거의 수직으로 하는 자세. 장타율이 높다.

외다리타법(一本足打法)
일본의 야구 영웅 이치로의 타법. 자세가 멋있다.

진자타법(振子打法)
굉장한 장타를 날릴 수 있는 타법. 하지만 그에 따른 파워가 절대적으로 필요.

난 장타가 좋아!

석세스 화면 보기

석세스 모드의 메인 화면

의욕(やる氣): 이 수치가 높으면 시합중의 능력이나 연습시 얻는 수치가 좋아진다. 의욕의 아이콘은 색깔별로 연습시 올라가는 수치가 약간씩 다르다. 아래 그림을 참조하도록.

이 상태에서는 -2

이 상태에서는 -1

이 상태는 평범한 상태

이 상태에서는 +1

이 상태에서는 +2

터프도(タフ度)
이 수치가 낮으면 부상을 당하기 쉽다. 3월초에는 시험을 보는데, 이 시험을 잘못 보면 4주간 학교 교실에 남아서 나머지 공부를 해야 한다. 이 기간에는 체력은 많이 올라가지만 터프도는 부상이 두려울 정도로 떨어지게 된다. 그러므로 야구 연습 중에 있는 스트레치를 하자. 이렇게 하면 부상을 당하지 않고 터프도를 올릴 수 있다.

미트커서(ミートカーソル)

플레이어가 육성중인 캐릭터의 미트커서의 크기. 크기가 클수록 타격시 아주 쉽게 칠 수가 있다.

파워(パワー)

타격이나 투구시 발휘되는 힘을 표시. 파워가 높으면 당연하게 홈런을 날리기가 수월해질 것이다.

주력(走力)

스피드의 능력치를 표시. 수비와 공격시 달리는 속도를 수치로 나타낸다.

어깨 힘(肩力)

송구 능력치를 표시. 수비시 얼마나 정확하게, 그리고 빨리 송구를 할 수 있는지 나타낸다. 당연히 수치가 높으면 좋다.

수비력(守力)

수비 능력치를 표시. 이 수치가 높으면 수비시 에러의 확률이 낮아진다.

수비위치(守備位置)

수비시 포지션을 표시. 플레이어가 선택한 포지션을 표시한다.

1 野球の練習をする (야구 연습을 한다)

연습 아이콘

연습 내용	근력	민첩	기술	비고	감독 평가	캡틴 평가	메이트 평가
스윙 연습	+5	○	+5	피로도 높음. 터프도 중간	무	무	무
달리기 연습	+3	○	○	피로도 높음. 피로도 높음.	↑	↑	무
수비 연습시 스윙	○	+8	+12	피로도 높음. 터프도 약간.	↑	↑	↑
피칭머신 배팅 연습	-1	○	+10	피로도 보통. 터프도 약간	무	무	무
그라운드 다지기	+10	○	○	피로도 높음. 터프도 많이	↑	↑	↑
웨이트 트레이닝	+15	○	○	피로도 높음. 터프도 많이	무	무	무
캐치볼 연습하기	○	+2	+3	피로도 중간. 터프도 중간	무	무	↑
볼줍기 훈련	+2	+2	○	피로도 약간. 터프도 약간	↑	↑	↑
단거리 대쉬 훈련	○	+15	○	피로도 중간. 터프도 중간	무	↑	무
수비 연계 플레이 훈련	-1	+5	+5	피로도 중간. 터프도 중간	무	무	↑
스트레치	○	○	+5	피로도 내려감. 터프도 많이	무	무	무

노크볼 연습

기술 포인트 상승
수비력 포인트 상승
체력 포인트 하강
감독 평가 포인트 상승
캡틴 평가 포인트 상승
팀 메이트 평가 포인트 상승

이 훈련은 동료간의 사이가 좋아야 한다

사이가 좋지 못하면 나 홀로 쓸쓸하…

티 배팅 연습

근력 포인트 하강
기술 포인트 상승
체력 포인트 하강

맞아라 맞아!○

스윙 연습

근력 포인트 상승
타격 파워 포인트 상승
기술 포인트 하강
체력 포인트 하강

열심히 스윙 연습을 하자

달리기 연습

근력 포인트 상승
타격 파워 포인트 상승
기술 포인트 상승
체력 포인트 하강
감독 평가 포인트 상승
캡틴 평가 포인트 상승

달려어 하니~ 아니! 플레이어어

수비 훈련

민첩성 포인트 상승
기술 포인트 상승
체력 포인트 하강
수비력 포인트 상승
팀 메이트 평가 포인트 상승

철벽 수비수가 되는 그 날을 위해…

그라운드 다지기

근력 포인트 상승
타격 파워 포인트 상승
체력 포인트 하강
감독 평가 포인트 상승
캡틴 평가 포인트 상승
팀 메이트 평가 포인트 상승

그라운드를 열심히 다지는 자에 복이 있나니(?)

웨이트 트레이닝

근력 포인트 상승
타격 파워 포인트 상승
체력 포인트 하강
미트 커서 포인트 상승

으라차차! 나는야 천하장사!

볼 줍기 훈련

근력 포인트 상승
민첩성 포인트 상승
타격 파워 포인트 상승
체력 포인트 하강
감독 평가 포인트 상승
캡틴 평가 포인트 상승
팀 메이트 평가 포인트 상승

아! 볼보이 빨리 공 주워

스트레치 훈련

기술 포인트 상승
체력 포인트 상승
수비력 포인트 상승

체력은 국력!

2 휴식을 취한다(休息をとる)

공부
학력, 체력 상승

내일은 시험기간이야~ 열심히 공부하세~

기분전환
의욕 상승

의욕이 생겼다!

휴식
체력 상승

우와! 힘들어 좀 쉬자

병원
병에 걸렸거나 사고를 당했을 때 찾아가는 곳.

전치 4주 이상 나오면 큰일!

3 이야기를 한다(會話をする)

감독과 이야기를 한다. 하지만 별 볼일 없는 상담 상대다.

감독님 제가요. 요새 좀….

주장과 여러 가지 상담을 한다. 여러 가지 조언과 상담을 해준다.

주장, 있잖아요. 물어볼 게 있는데요…

팀 메이트와 대화를 한다. 만일 팀메이트와 사이가 좋지 않다면 아베(安部)와 해결을 보도록 하자.

아! 우리 사이좋게 지내자

매니저와 대화를 나눈다. 상당히 추천할 만한 상대.

매니저 아가씨, 우리 커피나 한잔 어때!

친구와 대화를 한다. 감독과 마찬가지로 별 볼 일이 없다.

친구야! 오랜간만이다~

가족과 대화를 한다. 역시 엄마가 최고인가?(그러나 필자는 엄마를 만난 후, 교통사고로 전치 8주의 부상을 입었다).

아빠~ 아니, 엄마~ 나는 언제 어른이 되나요~

4 자신의 데이터를 본다(自分のデータを見る)

내가 이렇게 형편 없는 선수였다니~

5 팀 데이터를 본다(チーム買のデータを見る)

우리팀 넘버원!

6 모두의 평가를 본다(みんなの評價を見る)

얘들아! 나 어때?

7 능력 상승(能力アップ)

여기서 특수 능력을 받을 수 있다!

훈련에 의한 근력(筋力), 민첩(敏捷), 기술(技術), 정신(精神) 포인트로 여러 가지 능력을 높이거나 특수 능력을 얻을 수 있다(어떤 특수능력은 몇 가지 능력을 어느 정도 요구한다).

8 시스템(システム):
컨트롤러 설정과 게임을 종료한다.

투수편 공략

투수로 플레이하려면 포지션을 투수로만 해주면 된다. 하지만 결코 클리어하기가 만만치 않을 것이다.

투구 폼 리스트(投球フォームリスト)

투구시 어떤 자세로 던질 것인지 결정한다.

아무리 폼이 멋있어도 신중하게 선택해야 한다.

오버 스로 A(オーバースローA): 가장 모범이 되는 자세. 변화구, 직구 등 다양한 구질을 무리없이 던질 수 있다.

オーバースロ-B(오버 스로 B): 오버 스로 A와 마찬가지로 기본이 되는 폼.

언더 스로(アンダースロー): 일명 잠수함 투수. 변화구, 슬라이더 등 변화구에 굉장한 실력을 발휘한다. 하지만 직구에는 약간 약한 듯.

사이드 스로(サイドスロー): 언더 스로와 유사하지만 사이드 스로는 직구에도 약하지 않다.

토네이도(トルネード): 현재 미국 메이저 리그에서 활약 중인 노모의 투구 폼. 처음에 공을 제구하기가 상당히 힘들지만 익숙해지면 멋진 변화구를 구사할 수 있다.

UFO 투법(UFO投法): 토네이도보다 속도가 훨씬 빠르고 안정적이라는 것 이외에는 확실한 정보가 알려지지 않은 투구법.

난 박찬호의 투구법이 좋아

자! 이제부터 투수다

變化球リスト(변화구 리스트)

자신이 사용할 구질을 선택한다. 선택시에는 반드시 스트레이트(직구)를 집어넣어야 한다.

스트레이트(ストレート): 직구
슬라이더(スライダ): 빠른 변화구
H슬라이더(Hスライダ)
커브(カーブ): 가장 기본적인 변화구
슬로 커브(スローカーブ): 아주 느린 변화구
포크(フォーク): 타자 앞에서 갑자기 뚝 떨어지는 변화구
V슬라이더(Vスライダ)
SFF: 포크볼의 일종
체인지 업(チェンジアップ): 갑자기 투구법을 바꾼다.
팜(パーム): 포크 볼의 일종
너클 볼(ナックル): 포크 볼 보다 낙차가 심하고 던지기가 만만치 않다.
스크류(スクリュー): 커브의 일종으로 공의 기교가 굉장히 크다
싱커(シンカ): 커브의 일종
슈트(シュート): 커브의 일종으로 속도가 일반 변화구에 비해 빠르다

어떤 볼을 골라볼까?

석세스 화면 보기

의욕(やる氣): 이 수치가 높으면 시합중의 능력이나 연습시 얻는 수치가 좋아진다(타자 부분을 충실하게 읽어 보도록).
터프도(タフ度): 이 수치가 낮으면 부상을 당하기 쉽다.
공 속도(球速): 공의 스피드를 표시.
스테미너(スタミナ): 투수의 스테미너를 표시.
컨트롤(コントロール): 투수의 볼 컨트롤 능력을 표시.

연습 내용	근력	민첩	기술	비고	감독 평가	캡틴 평가	메이트 평가
속투 연습	+3	O	O	피로도 약간. 터프도 보통	↑	↑	무
질주를 한다	+3	O	+5	피로도 보통. 터프도 약간	↑	↑	무
그라운드 다지기	+10	O	O	피로도 높음. 터프도 높음	↑	↑	↑
볼 줍기를 한다	+2	+2	O	피로도 약간. 터프도 약간	↑	↑	↑
속구 UP의 연습	+3	O	O	피로도 약간. 터프도 약간	↑	↑	무
컨트롤 UP의 연습	O	O	+5	피로도 약간. 터프도 중간	↑	↑	무
슈트의 연습	-3	O	+5	피로도 약간. 터프도 약간	↑	↑	무
스크류의 연습	-3	O	+5	피로도 약간. 터프도 약간	↑	↑	무
포크의 연습	-3	O	+5	피로도 약간. 터프도 약간	↑	↑	무
커브의 연습	-3	O	+5	피로도 약간. 터프도 약간	↑	↑	무
슬라이더의 연습	-3	O	+5	피로도 약간. 터프도 약간	↑	↑	무
쉐도우 피칭연습	O	O	+5	피로도 보통. 터프도 보통	무	무	무
수비의 연계플레이 연습	O	O	+5	피로도 약간. 터프도 약간	무	무	무
스트레치	O	O	+4	피로도 내려감. 터프도 높음	무	무	무

실황 파워풀 프로야구 '98 개막판

야구 연습을 한다
(野球の練習をする)

멀리 던지기

근력 포인트 상승
체력 포인트 하강
감독 평가 포인트 상승
캡틴 평가 포인트 상승

공을 멀리 던지자!

변화구 연습
(5가지의 구질이 있음)

왼쪽부터 슈트, 스크류, 포크, 커브, 슬라이더순이다
슈트(シュート), 스크류(スクリュー), SFF, 커브(カーブ), 슬라이더(スライダー)

모든 변화구를 내 것으로 만들자!

볼줍기

근력 포인트 상승
민첩성 포인트 상승
체력 포인트 하강
감독 평가 포인트 상승
캡틴 평가 포인트 상승
팀 메이트 평가 포인트 상승

볼보이는 서러워!

스트레치 훈련

기술 포인트 상승
체력 포인트 상승

투수에겐 체력 빼면 시체야!

휴식을 취한다
(休息をとる)

대화를 한다
(會話をする)

능력을 올린다
(能力を上げる)

자신의 데이터를 본다
(自分のデータを見る).

팀의 데이터를 본다
(チーム貫のデータを見る)

모두의 평가를 본다
(みんなの評價を見る)

공받기 연습

민첩성 포인트 상승
기술 포인트 상승
체력 포인트 하강
콘트롤 포인트 상승
팀 메이트 평가 포인트 상승

투수는공도 잘 받아야 해!

구속 상승 연습

구속 포인트 상승
근력 포인트 상승
체력 포인트 하강
감독 평가 포인트 상승
캡틴 평가 포인트 상승

받아라! 광속구다

달리기 연습

근력 포인트 상승
기술 포인트 하강
스테미너 포인트 상승
체력 포인트 하강
감독평가 포인트 상승
캡틴 평가 포인트 상승

달려라~ 이 세상 끝까지!

기지다드운라그

근력 포인트 상승
타격 파워 포인트 상승
체력 포인트 하강
감독 평가 포인트 상승
캡틴 평가 포인트 상승
팀 메이트 평가 포인트 상승

플레이어는 막 노동 꾼(?)

콘트롤 연습

콘트롤 포인트 상승
기술 포인트 상승
체력 포인트 하강
감독 평가 포인트 상승
캡틴 평가 포인트 상승

쉐도우 피칭
(거울 보고 피칭 연습)

구속 포인트 상승
컨트롤 포인트 상승
기술 포인트 상승
체력 퍼인트 하강

거울아~ 거울아~ 이 세상에서 누가 최고의 투수이냐?

1년간의 이벤트

- 4월 입학식
- 7월 전국 고교야구 선수권 지방대회
- 8월 전국 고교야구 선수권 갑자원대회
- 9월 주장 교대
- 10월 추계지구대회
- 11월 드리프트
- 3월 전국 고교야구 선발대회

실황 파워풀 프로야구 '98 개막판

루나의 이야기는 이어진다

루나2 이터널블루

LUNAR 2 ETERNAL BLUE

제작사	각천서점, 뱅가드/ESP
장 르	RPG
발매일	7월 23일
발매가	6,800엔(CD2장)

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

메가 시디에서 팬들의 많은 성원을 받았던 루나 이터널 블루가 실버스타 스토리의 뒤를 이어 새턴으로 발매되었다. 게임직인이라 칭할 수 있는 게임아츠가 메가 시디 후기에 냈던 RPG로 새턴용에서는 각 조연들의 시나리오 추가와 무시무시할 정도로 강력해진 동영상을 가지고 돌아왔다. 마지막으로 명작은 시대가 지나도 명작이라는 생각을 갖고 게임에 임하도록 하자.

모험을 떠나기 전에

버튼설명

방향키: 일행의 이동, 커서의 이동 등에 사용
A버튼: 결정, 사람에게 말을 건다
B버튼: 취소
C버튼: 결정, 사람에게 말을 건다 (A버튼과 동일)
X, Z버튼: 메뉴화면을 부른다
Y, L버튼: 사용하지 않음
그 외에 R버튼을 연타하면 던전내에서 대쉬를 한다.

마법과 아이템 일람

마법의 경우 상위마법은 하위마법이 파워업하여 생겨난다.

불의 마법

이름	대상	효과
그랜드웨폰	동료 1명	불의 힘으로 공격력을 20% 증가, 최대 60%까지
그랜드암즈	동료 1명	불의 힘으로 공격력을 40% 증가, 최대 60%까지, 그랜드웨폰의 상위마법
파이어 브라스트	적 1마리	불의 구슬을 적에게 던진다
노바프레임	적 1마리	무수한 불의 구슬을 적에게 던진다. 파이어 브라스트의 상위마법
프레임 서클	일정 범위	원반의 화염으로 적을 공격한다
노바프로존	일정 범위	거대한 불기둥으로 적을 공격한다. 프레임 서클의 상위마법
프레임 스트라이크	적 전체	무수한 불의 구슬이 적에게 떨어진다
인페르노	적 전체	작열하는 화염이 적에게 떨어진다. 프레임 스트라이크의 상위마법
콜프레임	지면	불의 힘을 강화하여 물과 바람의 힘을 약화시킨다

땅의 마법

이름	대상	효과
대지의 기도	자신	대지의 힘으로 공격력과 방어력을 20%씩 올린다. 최대 60%까지
슈트스톤	적 1마리	돌을 적에게 던진다
스톤 바렛트	적 1마리	거대한 바위를 적에게 던진다. 슈트스톤의 상위마법
록크래쉬	일정 범위	거대한 바위를 적의 머리에 떨어뜨린다
랜드크래쉬	일정 범위	적의 머리위에서 돌을 폭발시킨다. 록크래쉬의 상위마법
루나 퀘이크	적 전체	국지적인 지진을 일으킨다
랜드 퀘이크	적 전체	돌기둥을 불러내서 공격한다. 루나 퀘이크의 상위마법
콜그라운드	지면	땅의 힘을 강화하여 전기와 바람의 힘을 약화시킨다

용의 마법

이름	대상	효과
백룡의 수호	동료 전체	동료전원을 한번만 여러 공격에서 지킨다
청룡의 회복	동료 전체	동료 전체의 HP를 완전히 회복하여 기절이외의 상태이상을 치유한다
흑룡의 한탄	적 전체	적을 다른차원으로 날린다. 경험치는 들어오지 않음
적룡의 분노	적 전체	적룡의 화염으로 적을 공격한다(불의 속성)

회복 마법

이름	대상	효과
힐링	동료 1명	HP를 최대치의 40% 회복
치료의 손	동료 1명	HP를 최대치의 40% 회복
자애의 손	동료 1명	HP를 최대치의 100% 회복, 치료의 손의 상위마법
치료의 기도	동료 전체	HP를 최대치의 40% 회복
평온함의 기도	동료 전체	HP를 최대치의 60% 회복, 치료의 기도의 상위마법
가호의 손	동료 1명	매턴마다 HP를 10% 회복
가호의 기도	동료 전체	매턴마다 HP를 10% 회복, 가호의 손의 상위마법
청결한 손	동료 1명	기절이외의 스테이터스 이상을 치료한다
청결한 기도	동료전체	기절이외의 스테이터스 이상을 치료한다
부활의 손	동료 1명	기절상태를 치료한다(HP는 30%까지 회복).
기적의 손	동료 1명	기절상태를 치료한다(HP는 100%까지 회복) 부활의 손의 상위마법
부활의 대도박	동료 전체	앞면일 경우 기절상태의 동료 전원을 부활. 뒷면일 경우 동료전체의 HP를 30% 회복

필살기

이름	대상	효과
무공참	적 1마리	도약하여 강력한 일격을 적에게 준다
선풍참	일정 범위	참격파로 적을 찢어버린다
열공참	직선	적에게 돌진하면서 베어간다
폭기참	적 전체	투기를 폭발시켜 적을 공격한다. 확률에 의해 즉사시킬 수가 있음
비상천무참	적 1마리	히어로가 만들어낸 최강의 검기
연무격	적 1마리	재빠른 연속기로 적을 공격한다
광륜탄	일정 범위	검에 깃든 빛으로 적을 공격한다
성광참	적 전체	빛의 날로 모든 적을 공격한다
용신장	적 1마리	투기를 적에게 날린다
유성각	직선	고속으로 날아차기를 한다
투장난무	랜덤	투기로 분신을 만들어 매턴마다 공격한다
투신난무	랜덤	보다 강력한 투기로 분신을 만들어 내턴 공격한다
청룡열파	범위	투기를 주위에 뿌린다
진 · 청룡열파권	적 전체	적 주위에 투기를 담은 일격을 날린다

바람의 마법

이름	대상	효과
윈드실드	자신	물리공격에 대한 회피율을 25% 증가, 행운+20, 이동+20
부메랑	적 1마리	바람에 타서 부메랑을 던진다
크로스 부메랑	적 1마리	2개의 부메랑을 적에게 던진다. 부메랑의 상위마법
에어쇼크	일정 범위	바람으로 적을 공격한다
월윈드	일정 범위	폭풍을 일으켜 적을 공격한다. 에어쇼크의 상위마법
윈드스톰	적 전체	폭풍을 일으켜 적을 공격한다
토네이도	적 전체	거대한 폭풍으로 적을 공격한다. 윈드스톰의 상위마법
윈드커터	적 1마리	카마이다치(인술(忍術)로 바람을 칼날처럼 사용한다)로 적을 공격한다
윈드슬래쉬	적 1마리	카마이다치의 날로 적을 공격한다
콜 윈드	지면	바람의 힘을 강화하여 화염과 땅의 힘을 약화시킨다

아이템

이름	대상	효과
치료의 잎	동료 1명	HP회복(40)
치료의 나무의 과실	동료 1명	HP회복(200)
치료의 과실	동료 1명	HP회복(999)
생명의 보주	동료 전원	HP회복(200)
해독제	동료 1명	독상태를 회복(전투중에서만)
청결한 물	동료 1명	마비상태를 회복(전투중에서만)
성스러운 물	동료 1명	기절상태이외의 스테이터스 이상을 회복
천사의 눈물	동료 1명	전투중의 기절상태를 회복
디스펠 드링크	적, 동료 1명	수치변화(공격력 상승, 저하등)를 해소시킨다
은하수의 빛	동료 1명	MP회복(소)
백은의 빛	동료 1명	MP회복(전체)
비룡의 날개	파티	던전 탈출 아이템
회상의 크리스탈	특수	일종의 동영상 선택 아이템. 동영상을 봤던 곳에 가면 등록이 되어 등록된 것을 클릭함으로써 동영상을 재생할 수 있다

보조 마법

이름	대상	효과
솔리드차지	동료 1명	공격력을 20% 증가, 최대 60%까지
포스필드	동료 1명	방어력을 20% 증가, 최대 60%까지
디스펠매직	적, 동료 1명	수치변화(공격력 상승, 다운 등)를 해소한다
이레스매직	적, 동료전원&지면	본래 있던 속성은 해소불가
귀환의 기도	파티	던전 탈출마법
라스트 웨폰	적 1마리	적의 공격력을 30% 줄인다, 최대 60%까지
라스트 아머	적 1마리	적의 방어력을 30% 줄인다, 최대 60%까지
매지컬 실드	필드	직접공격을 막는 마법의 벽을 만든다. 받는 데미지는 반으로
엔크로즈	적 1마리	적의 마법과 특수능력을 봉인한다
메가크로즈	일정 범위	적의 마법과 특수능력을 봉인한다. 엔크로즈의 범위강화마법

물의 마법

이름	대상	효과
그랜드 셀	동료 1명	물의 힘으로 방어력을 20% 올린다, 최대 60%까지
그랜드 실드	동료 1명	물의 힘으로 방어력을 40% 올린다. 최대 60%까지. 그랜드셀의 상위마법
프리즈 애로우	적 1마리	얼음의 화살을 적에게 날린다
트라이 프리즈	적 1마리	얼음의 화살 3개를 던진다, 프리즈 애로우의 상위마법
콜드 서클	일정 범위	원반의 냉기로 적을 공격한다
아이스 크레센트	일정 범위	강대한 얼음을 적의 머리에 낙하시킨다. 콜드서클의 상위마법
콜드 스톰	적 전체	냉기의 바람으로 적을 공격한다
라우드 콜네스	적 전체	거대한 얼음을 무수히 낙하시킨다, 콜드 스톰의 상위마법
콜 워터	지면	물의 힘을 강화하여 전기와 화염의 힘을 약화시킨다

전기의 마법

이름	대상	효과
라이트닝	적 1마리	적의 머리위에 번개를 떨어뜨린다
선더볼트	적 1마리	강력한 번개를 적의 머리에 떨어뜨린다. 라이트닝의 상위마법
프라즈마볼트	일정 범위	전격을 방사하여 적을 공격한다
라이오트	일정 범위	강력한 전격으로 적을 공격한다. 프라즈마볼트의 상위마법
라이노그룸	적 전체	번개를 난무하여 적을 공격한다
슈펠그룸	난무하는 번개로 적을 공격한다.	라이노그룸의 상위마법
콜 썬더	지면	전기의 힘을 강화하여 땅과 물의 힘을 약화시킨다

무속성 마법

이름	대상	효과
매직스틸	적 1마리	적의 MP를 흡수
광명의 손	적 1마리	적의 HP를 흡수
광휘(光輝)의 기도	적 전체	적의 HP를 흡수. 전체판
분노의 다이스	적 1마리	다이스의 숫자만큼 적을 공격
운명의 다이스	적 전체 또는 자신	도박이 맞으면 적 전체에게 데미지. 틀리면 자신에게 데미지. 별로 쓸일은 없다
독의 스텝	적 1마리	적을 독상태로 만드는 춤
나비의 춤	일정 범위	적을 독상태로 만드는 춤. 독의 스텝의 상위마법
수면의 스텝	적 1마리	적을 잠재우는 춤
꿈꾸는 춤	일정 범위	적을 잠재우는 춤. 수면의 스텝의 범위강화판
작봉(雀蜂)의 스텝	적 1마리	적을 마비시키는 춤
여왕벌의 춤	일정 범위	적을 마비시키는 춤. 작봉의 스텝의 범위강화판
매혹의 키스	적 1마리	간접키스로 적을 매료시킨다
정열의 베제	일정 범위	간접키스로 적을 매료시킨다. 매혹의 키스의 범위강화판
카타스트로프	적 전체	천재지변을 일으키는 최강의 공격마법. 적의 숫자가 적을수록 공격력이 늘어난다
스리프	적 1마리	적을 잠재운다
포이즌 브로우	적 1마리	적에게 데미지와 독상태를 준다
마인드브라스트	적 1마리	적에게 데미지를 주어 마비시킨다
참	적 1마리	적에게 데미지를 주어 매료시킨다

메뉴화면

필드상에서 X나 Z버튼을 누르면 나타나는 메뉴화면. 새턴판에서는 간단하게 아이콘으로 되어 있어 일어를 모르는 유저라도 뜻을 알아차릴 수가 있게 되었으므로 설명을 생략하기로 한다. 참고로 세이브는 아무 곳에서나 할 수가 있다.

왼쪽부터 마법, 도구, 장비, 시스템의 순서이다

캐릭터 소개

인간군상의 단면을 보여주는 루나 이터널 블루의 캐릭터구성은 조연까지 개성넘치는 구성을 가지고 있다. 여기서는 그것을 완전히 정리해본다.

HIERO 히이로

주인공으로 나이는 16세. 고고학자인 할아버지의 영향으로 지금은 전설이 된 용과 드래곤 마스터, 여신 알테나등 세계의 불가사의와 전설에 흥미를 가지고 있으며 넓은 세계로의 여행을 꿈꾸고 있다. 그리고 희망에 가득찬(?) 행동으로 일행을 항상 밝은 분위기로 이끌어 가는데 옥의 티라면 성우 탓인지 특유의 나사풀린 기합소리를 가지고 있다는 것뿐.

다른 건 다 좋다. 하지만 목소리만이 문제일 뿐이다

LUCIER 루시아

소녀만화에 나옴직한 요소를 갖추고 있는 캐릭터. 전투에는 항시 AI로 설정되어 있기 때문에 조작은 불가능하다. 용모로만 보면 나이는 10대 후반이나 20대 초반인 것 같아 보인다(사실은 그렇지 않다). 무표정, 무감정적인 초기성격에 세상물정을 모르는 사유로 인하여 당연한 것도 의문으로 받아들이는 마음을 가지고 있으며 이야기가 진행될수록 세속의 여러 가지를 배워간다. 필자가 생각하기에 아야나미 레이의 원안이 되었을지도 모르는 캐릭터.

루시아를 본 사람들은 전부 아야나미 레이의 원안이라는 것에 의견을 모은다 (단, 복제인간은 아니다)

루시아: 히이로, 빨리 저를 죽이러 오세요~ (필자: ??? 이건 아니잖아)

RONG-FA 론파

현재 나이 35세. 이전 연인이었던 마우리를 병에서 구하지 못했던 것 때문에 자포자기 생활을 보내고 있었지만 일행을 만나게 되는 것으로 매듭을 짓고 신관의 힘을 사용하여 파티에 협력하게 된다. 통칭 배째~ 하는 성격으로 문제아인 듯 하지만 숨겨져 있는 그의 이면성에 있는 성격이 매력일 수도 있다. 파티내에서는 이미지와는 달리(?) 회복역으로 뛰게 된다. 성우는 이곳저곳에 주연과 인상적인 캐릭터를 맡았던 오키아유 류타로씨. 데뷔 초기에 맡은 인물이라 지금 같은 느낌은 없다는 것이 장점이자 단점?

속칭 「오야지 캐릭터」가 회복역… 통례를 깨는(?) 구성이다

RUBY 루비

자칭 적룡의 후예(불도 쏜다). 전작의 나루가 백룡의 후예라는 점에 비추어볼 때 주인공은 확실히 용의 후손과 만나는 것이 있는 듯. 파티의 마스코트적인 존재이다. 게임 중에서 항상 히이로의 연인이라고 주장하지만 가는 데마다 고양이, 애완동물대접밖에 못받는 것을 불쾌하게 생각한다.

그래도 물고기라면 좋아하는 것이… 하는 짓은 완전히 고양이다

루나2 - 이터널 블루

진 JEAN

일행과 만나기 전까지는 캐러밴에서 무용수로 일하고 있던 그녀도 사실은 론파와 같이 쓰라린 과거를 가지고 있었다. 하지만 일행과의 만남으로 그런 과거와는 완전히 인연을 끊어버림과 동시에 성격도 바꾸어 일행의 분위기를 더욱더 밝게 만든다. 그녀의 대사 한마디는 기분전환으로는 아주 좋을 듯

はは ゴメン ゴメン でもさ ホントにいい顔で笑うようになったね !!

쓰라린 과거를 청산한 뒤부터는 일행에서 뺄 수 없는 존재가 된다

레미나 REMIENA

론파나 진과 만날 때 느꼈던 가라앉은 분위기와는 달리 만날 때부터 밝은 분위기로 다가오는 캐릭터가 레미나. 돈이라면 눈이 뒤집히는 성격으로 일행에 들어온 이유는 히이로들을 마법길드에 소속시켜 입회비를 뜯어내기(?) 위한 방편. 빡빡한 게임의 분위기에서 천진난만한 성격을 가진 유형의 캐릭터라고 보면 될 것이다.

カタストロフ

마법길드의 당주라는 직위를 가진만큼 전투중의 마법능력은 상상을 초월한다

구엔

주인공인 히이로의 할아버지이며 고고학자. 의문의 유적인 푸른 탑의 연구 때문에 변경의 사막에서 히이로와 같이 살고 있다.

4영웅 (알테나 신단 4간부)

오른쪽의 큰 그림부터 레오, 미우리, 라이나스, 보간의 순서이다

알테나 신단을 통솔하는 4인의 간부들. 백의 기사 레오, 적의 신관 마우리, 청의 권성 라이나스, 흑의 마도가 보간. 각자 전투함 발간의 함장, 신관의 장, 무도의 장, 마법부대의 장을 맡아 호청에 있는 용을 다스리고 있다.

게임을 시작하기 전에

이 게임은 전형적인 일방통행방식을 가진 RPG이다. 자유도는 없으며 갈 수 있는 길은 오직 하나뿐이므로 일어만 조금 한다면 공략이 필요없을 수도 있다. 레벨을 착실히 올리지 않으면 진행이 힘들기 때문에 던전에 등장하는 적들은 전부 찾아서 경험치를 쌓아두지 않으면 나중에 레벨노가다가 필요할 수도 있다. 공략은 막혔을 때의 참고정도로만 보자.

모험의 시작

오프닝 마법세계 루나

푸른별을 도는 그 별은 이전 공기조차 없는 죽음의 대지였다고 한다.
오랜옛날 창조의 여신 알테나는 그 강대한 마법력으로
죽음의 대지를 기름진 녹색의 대지로 바꾸었다.
평화로운 시대…
혼란과 싸움의 시대…
시간의 흐름속 단 하나 변함없이 루나의 하늘에 푸른별은 빛난다.
사람의 여러 모습을 단지 쳐다보면서…
그리고 지금
푸른별에서 한 소녀가 눈을 뜨려하고 있다…

루시아 : 아직 눈뜰때는 아닌데 (루나를 보고) 설마 루나에서?

이변과 함께 루시아는 눈을 뜬다

모험심 많은 소년, 히이로의 등장

진행차트

오프닝 데모
유적(자동진행)
산길
레오와의 대면

이야기의 시작부분이므로 먼저 루나의 시스템과 특유의 感(감)을 익히는 데에 주력하자(꼬불꼬불 이어져서 헤매기 쉬운 던전도 적응해 두자). 여기서 등장하는 적들은 전투명령에서 AI를 해주는 것만으로도 편리한 진행이 가능하게 되어 있다. 레오를 만났다면 거의 다 왔다는 증거이므로 빨리 산길을 빠져나오자.

동영상 No.2 루비와 히이로
(용의 유적에서 뭔가를 파내는 중)

히이로 : 됐다! 이제 조금이야. 루비.
루비 : 조심해. 히이로. 조금이라도 상처가 나면 안된다구.
히이로 : 괜찮다고. 정말로 걱정하는구나, 루비는.
루비 : 히이로, 떨어지겠어.
히이로 : 아, 안되겠어.

임무진행중. 그런데 왜 망토가 위로 뿐어있지?

히이로 : 앗, 뜨뜨….
루비 : 방심하면 안되잖아. 히이로는 항상 분위기를 타니까.
히이로 : 알고 있어, 루비. 자, 맡기라고. (계속 파낸다) 좋아, 떨어졌다.
루비 : 됐다.

(오른쪽 눈의 사파이어를 얻는다)
(그와 동시에 진동이 일어나기 시작한다)

루비 : ……어레
히이로 : 위험해!

(줄을 타고 올라가는 도중)

루비 : 으악! 히이로!
히이로 : 으아아악!! (아래로 떨어진다)

(화면전환, 히이로는 쓰러져 있고 루비가 히이로의 주위를 빙빙 돌고 있다)

루비 : 흑, 히이로. 죽으면 안돼.
히이로 : 아야야야… 괜찮아. 조금 스친 거지, 루비…아야야야
루비 : 아, 다행이다. 이그! 히이로는 항상 마지막에 실패한다니까!. 언제나 내가…
히이로 : 쉿! 조용해봐, 루비.
루비 : 에…

(적 몬스터 두 마리(?) 등장!)

루비 : 으악!
히이로 : 으악! 도망치자, 루비!

(긴급피난중의 자기소개 시작)

쫓기는 상태인데도 불구하고 끝까지 자기소개를 한다(웃어주자)

회복은 알테나의 석상에서 A나 C버튼을 누르면 된다

동영상 No.3
레오와의 만남

(먼지를 일으키며 발간이 나타난다. 그것의 옆에 서 있는 히이로)

루비 : 우와~ 정말로 큰 배네. 히이로. 이 배, 바람없이 움직이고 있어. 뭐로 움직이고 있는 걸까.
레오 : 거기의 너희들. 그래, 너다! 너희들, 이런 변경에서 무엇을 하고 있는 거지? 나는 알테나 선단의 백의 기사 레오. 용기선 발간의 선장이다. 알았나? 잘 들어라. 이제부터 이곳은 전장이 된다. 이런 곳에서 꼬마들은 이런 곳에서 놀지 않는 것이 좋을 것이다. 빨리 마을로 돌아가. 알았지?

기세등등한 레오. 사실은 정의라는 두 글자에 눈이 뒤집히는 바보다

루시아의 등장, 그녀는 세계를 멸망시킬 자?

히이로의 집
푸른 미궁
루시아의 만남
조파와 루시아와의 대화(루시아가 힘을 잃어버린다)
푸른 탑의 입구에서 가디안과의 보스전
히이로의 집

푸른 미궁에서는 구석에 있는 스위치를 당기는 것에 의해 길이 열린다. 푸른 탑에서는 올라가는 곳과 내려가는 곳의 그림이 자세히 보지 않으면 모를 정도로 그림이 세밀하게 꾸며져 있으며 루시아를 만난 뒤에는 탑에 남아있는 몬스터들을 그녀가 가진 극악의 마법력을 믿고 전부 도륙한 뒤에 왔던 길로 돌아오자. 돌아오던 중에 암흑신 조파와 루시아와의 이벤트에 의해 루시아는 힘을 잃어버리고 덤으로 돌아오던 중 부활해버린 가디언과의 싸움까지 치루게 된다. 푸른 미궁을 나온 뒤 부활한 가디언 4마리와 싸우게 되지만 마침 도착한 알테나선단의 백룡포에 의해 일소되버린다. 다시 나타난 레오는 마왕 루시아를 찾고 히이로는 아직 탑에 있다고 둘러댄다. 그 뒤 레오는 히이로의 말을 믿고 탑으로 간 뒤 일행은 루시아를 데리고 히이로의 집으로 가게 된다.

보스 : 가디언

공략: 루시아의 상태에는 신경쓰지말고 히이로는 무공참을 반복사용하고 구엠은 회복에 치중하자. 히이로의 MP가 다 닳아버릴 경우 아이템으로 회복시켜서 계속 무공참을 사용하게 해주면 간단하다. 두 번째에는 4마리와 싸우게 되지만 이것은 이벤트전투이므로 가만히 있자.

동영상 No.5 루시아와의 만남
(수정속에서 루시아가 나타난다)

루비 : 어레레…

(루시아가 나온다)

루비 : 히이로.

(히이로는 정신을 차리지 못하는 가운데 루시아는 수정을 완전히 빠져나온다)

루비 : 인간이 나왔어.

루시아: 나의 이름은 루시아. 푸른 별에서 왔습니다. 지금 이 세계는 어둠에 싸이려 합니다. 저를 알테나에게 만나게 해주십시오. 한시라도 빨리.
루비: 아빠, 히이로.
히이로: 예쁘다. …어쩜 저리 예쁠까….

루시아의 등장. 히이로는 갑작스런 변화에 놀라면서도 루시아의 미모에 넋을 잃는다

조파가 루시아에게 건 저주의 마법에 의해 그녀의 무시무시한 마법력은 사라지고 HP는 1밖에 남지 않게 되어버린다

거다연이 4마리나 등장!

…했지만 보다시피 일격에 저 세상으로

레오의 등장. 도둑이 어디갔냐는 식의 질문에 어디론가 갔다는 형식의 답변을 하는 히이로

루시아 핀치! 그녀를 살릴 곳은?

히이로의 집
↓
사막의 마을 라파
↓
론파와의 대면
↓
론파의 집에서 론파의 과거회상과 레오와의 만남
↓
교회에서 루시아의 저주를 푼다
↓
론파의 집에서 밤을 보낸다
→
다음날 루시아가 사라진다
↓
화가, 촌장, 배를 거쳐 마을 남단에서 루시아 발견
↓
루시아가 떠난다
↓
론파가 동료로 참가

조파가 루시아에게 건 저주의 마법을 풀기 위해 지하 서고로 내려간 구엔이지만 그는 자신의 힘으로는 저주의 마법을 풀어줄 수가 없음을 알고 라파의 마을에 있는 신관 론파를 찾으라고 말하고 배까지 준비해준다. 배를 타고 강을 건너 사막의 마을 라파에 도착한 일행. 먼저 신전에 가서 론파를 찾아보지만 그는 이미 신관이 아니며 술집에 처박혀 있을 것이라고 대답해 준다. 술집에서 혼자 술을 마시고 있는 론파에게 말을 걸어 주사위승부를 해보지만 결과는 항상 론파의 승리이고 그냥 집으로 돌아가려던 중에 루시아가 힘을 잃어 쓰러져버린 것을 론파가 데리고 간다. 그의 집에서 그녀에게 걸려있는 저주를 풀어달라는 것을 알게 된 론파는 잠시 과거를 회상하고 저주를 풀기 위해서는 알테나의 석상앞에서 해야한다며 일행에 참가한다. 론파의 뒷문에서 동굴을 거쳐 교회의 옆문으로 몰래 들어가 루시아의 저주를 푸는 데에 성공한 일행은 점호를 돌던 신부에게 들키지만 루시아를 보고도 모르는 인상을 받은 일행은 유유히 그의 앞을 지나간다. 그리고 론파의 집에서 하룻밤을 보낸 뒤 루시아를 찾는 일행은 다음날 루시아가 없어진 것을 발견하고 이곳저곳을 찾던 도중 간신히 루시아를 찾아냈지만 루시아는 여신 알테나를 만나기 위해 항구 달톤으로 간다는 말을 남기고 가버린다.

이런 불량배 비슷하게 보이는 아저씨가 론파

이번의 주사위 승부는 사기다(?)

레오의 등장. 이번에도 도둑이 어디갔냐는 식의 질문에 어디론가 갔다고 론파는 답한다

모든 것을 의문으로 받아들이는 루시아

루시아 잡히다

서쪽의 사막 사이란
↓
항구 달톤

항구 달톤으로 가기 위해서는 라파 마을의 옆에 있는 사이란 사막을 지나야 한다. 달톤에 도착하면 부서진 여신상과 알테나선단과 대치하는 루시아를 보게 되고 레오의 일격에 쓰러진 루시아는 안으로 끌려들어간다. 장비를 갖추고 안으로 들어가서 내부에 있

레오에게 패하여 안으로 끌려들어가버리는 루시아

그냥으로는 안 비켜주므로 때려눕혀야 한다

재차라는 것은 이런 때를 두고 말하는 것인가?

온천에 들어가서… 뒤에 나오는 동영상은 플레이어의 즐거움으로서 언급하지 않겠다

도망가지 않고 그것에 맞서 싸우는 것으로 생각을 바꾼 진. 예비하고 비슷하지 않은가? (참고로 이 게임이 먼저 나왔다)

는 여신상을 이용해서 회복을 한 뒤 (마을안에 있는 교회에서 회복하지 말 것) 안으로 들어가 방해하는 자들을 차례대로 청소해나가자. 맨 아래층으로 내려가 루시아를 구출하고 난 뒤 성도 펜타그리아로 가기 위해 북동쪽에 있는 별을 바라보는 숲으로 가자

기나긴 수행, 그리고 새로운 만남

별을 바라보는 숲 → 란스의 수해 → 캐러밴에서 진과의 대면 → 이벤트 → 다음날 괴물이 나타나 사람들을 납치해간다 → 프란타니움과의 보스전

별을 바라보는 숲에서는 막다른 길이라고 생각되는 곳에 보물상자가 있으므로 이곳저곳을 전부 뒤져보자. 란스의 수해에서는 숲에서 색깔이 다른 풀더미를 건드려서 길을 열어야 한다. 열리는 길 중에서는 왔던 곳으로 돌아오는 루트도 있으므로 주의해서 보물상자들을 챙기도록 하자. 캐러밴의 사람들과 만나고 다음날 괴물이 나타나는 이벤트에서는 진에게 이야기를 걸어 사다리를 얻은 뒤에 구멍으로 내려가서 보스와 싸우도록 하자. 보스전을 클리어하면 진이 정식동료로 들어오게 된다. 과거와의 결별을 위해서….

남들 앞에서는 밝은 얼굴을 하고 있지만

진직 권법가인가?

보스 프란다니움

공략 이전 가디언과의 싸움과 같이 히이로는 무공참을 계속 사용하고 진은 독자의 공격마법을 사용, 론파는 회복담당으로 처음에는 가호의 손을 파티 전원에게 걸어 지속적인 HP증가를 꾀하자. 장기전이 되므로 독공격을 받았을 때는 반드시 회복을 시켜줘야 한다

공포의 마법소녀?

테미스의 마을에 들어오면 반대쪽의 출구가 봉쇄되어 있다는 것을 알게 됨과 동시에 후드를 쓴 여자를 조심하라는 충고도 들을 수 있다(그 "후드를 쓴 여자"는 술집에 있다). 술집에서 판을 벌여놓은 여자와 대화를 하면 반대쪽의 출구가 봉쇄되어 있다는 것에 대해 얘기를 하게 되고 출구에서 길을 지키는 병사에게 말을 걸어 통과가 불가능하다는 것을 재확인하면 술집에서 만났던 여자가 일행에게 접근하여 다른 길이 있다는 것을 가르쳐준다. 여자가 가르쳐준 곳으로 진행하여 마지막으로 허름한 집에 있는 보스를 클리어하면 후드를 쓴 여자가 정체를 드러내고 일행은 좋든싫든 앞으로 진행하게 된다.

월드맵 → 테미스의 마을 → 테미스의 산길 → 허름한 집 → 매지컬 버스터 머신과의 보스전

이것이 보스?

보스 매지컬 버스터머신

공략: 도중에 얻게 되는 아이템을 사용하여 MP를 회복시킨 뒤에 싸우자. 장기전으로 돌입하기 쉬우며 수면효과를 동반하는 거품공격과 강력한 공격력을 가진 음파공격에는 주의하자.

강력한 음파공격

이상한 느낌이다

레미나의 등장. 그녀의 옆에는 평균의…

방해자 등장

벤트 산지 → 노트의 마을 → 카니발

테미스의 산길을 벗어난 뒤 앞을 진행하다보면 벤트 산지에 도착하게 된다. 만나는 몬스터중 벌의 마비공격만 주의하면 문제없이 길을 지나갈 수 있을 것이다. 노트의 마을에서는 동쪽에서 미리 쇼핑을 한 뒤 서쪽으로 넘어가려 할 때에 레오가 등장하여 일행은 북쪽의 카니발로 가게 된다. 그곳에서는 안으로 들어가 있는 기반에게 말하여 먼저 루시아의 옷을 바꿔입게 하고 그 뒤에 기반에게 말을 걸면 마법의 화살을 사용하여 날아가게 된다. 하지만…

최초의 문장, 시로의 문장을 입수

저 하늘의 별이 되어…☆

일행이 가는 길을 막아선 레오

레오의 공격으로 인해 날아가는 방향이 180도 바뀌어버린다

고대의 고통스러운 기억

고대유적 → 월드맵 → 노트의 마을

루나1의 시대를 기록한 영상이다

가레온의 재등장. 그런데 왼쪽얼굴이?

월드맵에서의 이벤트. 번개정도로 물러설 자신이 아니라고 레오는 외치지만…?

마법의 화살의 방향이 반대쪽으로 되버린 것 때문에 고대유적으로 날아간 일행은 그곳에 있는 기록장치를 통해 전설로만 이어져 왔던 것이 과거에 있던 것임을 알게 된다. 그 뒤에 이어지는 퍼즐던전에서는 발판중 아래부분에 풀이 묻어(?)있는 부분이 움직이는 발판이라는 것을 알아두고 어느 곳으로 가는 지를 알게 된다면 재빨리 빠져나오자. 월드 맵에서의 이벤트 뒤 노트의 마을에서 서쪽으로 다리를 건넌 뒤 쇼핑을 하고 루산의 마을로 가자.

절대 0도

보스 화이트 옛트

공략 최초에 보스가 마비공격을 걸어오므로 재빨리 회복시키자. 히이로는 계속 무공참을 사용하고 보스가 회오리바람속에 들어갔을 때에는 모든 공격이 무효가 되버리므로 그 동안 회복과 레미나의 경우 히이로에게 공격보조마법을 걸어두자. 보스의 마비공격은 일정 범위를 가지고 있으므로 뭉쳐 다니는 것은 피하도록 해야 한다.

지금의 상태에서는 공격이 먹히지 않는다

루산의 마을은 노트의 마을을 나온 뒤 윗쪽으로 가다보면 나온다. 이곳에서는 현재 눈을 조종하는 괴물이 버티고 있어 마을에는 항시 눈보라가 치고 있다. 마을 북쪽으로 이어지는 길로 뒷산에 올라가 괴물을 퇴치한 뒤에 그 옆에 쓰러져 있는 여자를 구출하여 촌장의 집으로 데려온다

이곳에서 루시아는 일행에서 빠져나간다

정상까지 올라가면 설인이 일으킨 눈사태에 의해 정신을 잃어버리게 된다

루산의 마을 → 마을의 뒷산

이 장면은 1에서 루나의 노래와 비슷하다?

수수께끼의 유괴집단

메리비아
라이나스의 집
기계산

루산의 마을을 벗어나 메리비아의 마을로 온 일행은 북동쪽에 있는 라이나스의 집에 들러 진과 라이나스와의 대면을 가지게 된다. 그리고 진의 과거와 마룡단의 존재를 알게 되고 라이나스는 기계산에 마룡단과 비슷해보이는 자들이 나타났다는 정보를 주면서 그들이 마룡단인가의 여부를 조사해달라는 부탁도 하게 된다. 마을에서 쇼핑을 한 뒤에 기계산으로 가면 바리케이트가 놓여있게 되어 위쪽으로 갈 수밖에 없게 되고 소년을 만난 일행은 그가 간 곳으로 올라간다. 끝까지 쫓아간 일행은 나루가 놓은 함정에 빠져 감옥에 갇히게 되고 다음날 감옥에서 나온 히이로는 이곳저곳에서 부역을 당하는 동료들을 보게 된다. 단, 루시아는 나루의 방에서 그와 설전을 벌이고 있었는데 그러던 중 마룡단이 나타나 아이들을 납치해가버린다. 나루는 그들의 아지트가 메리비아의 지하에 있다고 하며 라무스의 상점을 통해 갈 수 있다는 정보를 준다.

어린이를 유괴하여 살인귀로 만드는 집단이 마룡단이다

소년의 이름은 나루. 전작을 플레이했다면 여기서 뭔가 이상한 느낌을 받는 것이 정상인데

착실하게 올라오면 함정에 걸려들어 감옥에 갇혀버리게 되고…

서로 알고 있는 듯?

수수께끼의 유괴집단

메리비아(지하수로)
기계산

라무스의 상점에서 할아버지의 오른쪽에 뚫려있는 통로를 통해서 지하수로로 갈 수 있게 된다. 지하수로에서는 곳곳에 있는 스위치를 눌러 길을 열면서 진행해야한다. 마지막으로 시작지점과 가까운 곳의 다리가 열렸다면 보스전이 기다리고 있으므로 잠깐 바깥으로 나가서 회복을 한 뒤에 다시 진행을 하자. 다른 통로를 통해 아래로 내려가면 마룡단이 아이들을 납치해가는 것을 보게 되고 일행은 마룡단과 싸워 그들을 이겨내게 된다. 기계산에 돌아간 일행은 루시아가 노래를 부르는 것을 보게 된다. 나루는 백룡의 산 입구에 있던 바리케이트를 치웠으므로 벤으로 갈 수 있게 되었다고 말한 뒤 마지막으로 루비에게 핀잔을 주고 자리를 물러선다.

보스
바이켄 4명

공략 특별하게 언급하는만큼 강력한 공격력을 가지고 있다. 일반 보스전과 같이 론파의 가호의 손을 히이로에게 사용하고 레미나는 공격마법보다는 보조마법을 사용하자. 히이로는 무공참이나 더블 부메랑을 집중적으로 사용하여 적의 수를 줄이는 데에 주력하자. 착실한 방어와 회복이 필요한 전투이다.

주인공이 있는 곳이 라무스의 상점이다. 다른 곳에는 볼일 없음

루나의 노래가 이제는 자장가로?

확실히 백룡의 후예인 것 같은데

허름한 마법길드

마법도시 벤
마법의 샘
시련의 동굴
마법도시 벤

기계산을 지나 마법도시 벤에 들어가면 보간의 수하들이 몰려와 레미나의 앞을 막아서고 레미나는 벤의 남쪽에 있는 마법의 샘을 통해 벤으로 들어가자고 한다. 그곳을 통해 시련의 동굴을 지나 벤에 들어온 일행은 레미나의 집에 들어가 보간과 대화하던 중 보간은 자신의 마법력을 자랑하기 위

어렵지 않은 던전이다

자신의 힘이 없음에 분통을 터트리는 레미나지만

さ ペンタグリアに行きましょ
ボーガンに会って
お母さまを助けださなくちゃ!

밝은 분위기의 일행과 어울리게 되자 비로 정상으로

참고:벤의 역사

이전 벤은 마법에 의해 공중에 뜬 마도도시였다. 마법력이 높은 자만이 존재하여 항상 그 마법을 연구 실험하는 것이었다. 마법력이 낮은 자에게는 정말로 손이 닿지 않는 천공의 성이었다. 이전 천공에 떠있던 마법도시 벤은 마법황제 가레온에게 조종된 여신 알테나의 힘으로 지상에 떨어졌다. 동시에 마법길드의 권위도 떨어졌다고는 하지만 실은 그렇지 않다. 그 뒤 마법은 급속히 세계에 퍼져 유효하게 활용되고 있다. 그 중심에 마법길드의 존재가 있는 것은 지금도 명백한 사실이다.

거짓된 가르침

수문의 숲
↓
물의 유적
↓
항구 아자드

성도 펜타그리아로 가기 위해 남쪽으로 갈길을 재촉하는 일행은 수문의 숲을 지나 물의 유적에서 하룻밤을 보낸 뒤에 항구 아자드에 도착하여 론파와 옛날 친구였던 신관장을 찾지만지만 그는 이미 신관장에서 쫓겨났다고 현재 신관장이 대답한다. 빨간 기와집의 앞에 서 있는 꼬마에게 말을 걸면 론파의 친구인 발스를 만나게 되고 그는 현재 마을이 어떻게 되어있는가를 말해준다. 밀항을 위해서 밤에 배에 올라선 일행은 루비의 어리석은 짓 때문에 그곳에 있던 레오들에게 붙잡히고 그들과 설전을 하는 때에 마을에 불꽃이 작렬하게 된다. 몬스터의 소굴로 변한 마을에서 발스는 일행에게 신전에서 불이 날아왔다고 전하고 신전으로 들어간 일행은 그곳의 최상층에서 불의 모습을 하고 있던 보스를 만나 격전을 벌이게 된다.

보스
파이어 땅

공략 히이로는 무공참, 레오는 연무격을 계속 사용하고 론파는 아군의 HP에 상관말고 계속 치료의 기도를 사용하자. 보스의 공격 뒤에 론파의 행동이라는 순서이기 때문에 AI로 놓을 경우 전멸할 가능성이 있다. 보스의 공격은 불의 깃털로 전체공격, 일정 범위를 공격, 동료 1명에게 강력한 공격이라는 3가지의 패턴을 가지고 있다. 론파의 MP가 가득찬 상태에서라면 8턴 정도에 끝낼 수 있을 것이다.

회복에만 충실하다면 무서울 것은 없다

み 見ないでッ ヒイロ!

루시아, 「수치」라는 것을 알게 되다

저것을 알테나의 像(상)이라고 볼 수 있는가?

알테나 상(?)의 앞에 놓여있는 다리로 들어가면 된다

회복소가 앞에 있으므로 MP가 떨어졌다면 회복하러 오자(몬스터들은 부활하지 않는다). 이동속도가 늦다는 것에 대해서는 속이 터지겠지만

여행의 종착지(?)

발간
↓
성도 펜타그리아

불로 모습을 감추고 있었던 보스를 물리치고 발간으로 돌아온 레오는 루시아와 일행을 풀어주지만 바로 레오의 동생인 마우리가 나타나서 일행을 위협한 뒤 사라진다. 의문을 풀기 위해 성도 펜타그리아로 가게 되는 일행. 루시아는 갑판에서 자신의 사명에 대해 고뇌한다. 성도 펜타그리아에 도착한 일행. 여신 알테나앞에 선 루시아는 알테나의 존재를 부정하고 저항하던 히이로마저 가레온에 의해 쓰러지고 만다.

わたくしの町の人間が
魔王ルーシアを
かばうなんて……

마우리가 다시 나타났다!

동료들은 차례대로 떠나가고

임무만(?)을 생각하는 아이니미 루시아

알테나(?)와의 만남

가레온: 어서오거라 루시아여. 이곳이 너의 여행의 종착지가 될 것이다. 무슨 의미인가?

루시아는 저것은 알테나가 아니라고 외치면서 공격마법을 사용하지만 가레온에게 막혀버리고

히이로마저 쓰러져버린다

진실은 밝혀지고

백의 탑 → 적의 탑 → 청의 탑 → 흑의 탑 → 대신전

백의 탑에서 정신을 차린 히이로는 정의의 사자라고 자칭하는 백기사가 히이로를 구출해준다. 론파가 있는 적의 탑은 백의 탑에서 왼쪽으로 가면 된다. 적의 탑에서 아래쪽에 있는 청의 탑에서 진을 구하고 마지막으로 흑의 탑에서 레미나를 구출한 뒤 레오와 만나 지하의 중심부에 있는 여신상을 조사하여 대신전으로 가자.

대신전에서는 잡혀있는 루시아와 가레온, 가짜 알테나가 있고 그곳에서 진실은 밝혀진다. 경악한 레오는 가짜 알테나와 담판을 지으러 뛰쳐나가고 루시아를 도와준 일행은 루시아의 인도에 의해 5번째 탑으로 들어가려 하지만 용의 힘으로 봉인된 문을 뚫지 못하고 쫓아온 자들에 의해 잡히려 한 순간 백룡의 날개가 일행을 기계산으로 날려준다.

정의의 기사 등장하다(썰렁~)

론파는 마우리의 마음이 바뀌었다고 말해준다

마룡단의 두목은 라이나스

알테나 신단의 진실이 조금 밝혀진다

5번째 탑?

눈뜨는 용

기계산 → 발간 → 백룡의 동굴

기계산으로 날아간 일행. 나루를 본 루시아는 그에게도 조파를 물리쳐야하는 사명이 있다고 하면서 그의 정체를 폭로한다. 덤덤하게 받아들인 나루의 앞에 발간이 벤쪽에서 나타났다는 보고가 들어오고 나루는 일행에게 백룡의 동굴에서 기다리겠다고 말한 뒤 사라진다. 발간에서 레오와의 전투 뒤 자신의 패배를 인정한 레오는 떠나가고 발간을 이용하여 백룡의 동굴로 들어간 일행은 그곳에서 조파가 소환한 마룡을 물리친 뒤 백룡의 부활을 보고 청룡의 부활을 위해 라이나스를 쓰러뜨려야하며 권법의 마을 혼에 그가 있다는 정보를 준 뒤 떠나버린다.

보스 레오

공략: 히이로와의 1대1 대결이다. 히이로에게 "치료의 반지"를 장착시켜주고 계속 무공참만 사용해주면 이길수 있다. 레오가 중간에 아이템을 사용하여 HP를 전부 회복하는 때도 있지만 계속 밀고 나가면 이길수 있다.

이벤트성이 강한 전투

보스 하얀 마룡

공략 이전의 파이어팡과 같이 회복에 충실하지 않으면 전멸하고 만다. 레미나는 히이로에게 공격보조마법을 3번 걸고 론파는 일행의 HP가 줄어들었을 때 전체회복마법만 사용하여야만 한다. 진은 공격이나 회복역으로 사용하여도 무방하며 어쩌다가 마룡이 자신의 공격력과 방어력을 올리는 때가 있기 때문에 레미나의 디스펠매직을 써야 하는 때도 있다.

회복은 속 편하게 전체 회복으로

레오는 발간과 백룡의 힘을 넘겨주고 떠나버린다

메리비아에서 북서쪽으로 가면 된다

적을 이용해야 하는 곳도 있다. 1과 동일함

백룡의 진정한 모습

과거와의 결별

권법의 마을 혼 → 무투회장 → 청룡의 동굴

백룡의 동굴에서 남쪽으로 진행하여 권법의 마을 혼에 도착한 일행은 그곳에 있는 청룡권의 당주가 마룡권에 대항할 인재가 없음을 한탄하는 가운데 진이 나서서 마룡권을 막아내겠다는 의견을 내고 그들에게서 인정받은 진은 청룡권의 대표로서 마을의 남쪽에서 열리는 무투회에 나가게 된다. 1회전, 2회전을 거쳐 결승전에서 마룡단을 이긴 일행은 진이 나서서 라이나스를 물리쳐 청룡의 힘을 얻게 된다. 청룡의 부활을 위해 청룡의 동굴로 들어간 일행은 그곳에 이미 와있는 푸른 마룡을 물리치고 청룡을 부활시킨다.

보스 무투회 1회, 2회전에서 만나는 상대

이전 바이켈 4마리와의 싸움과 비슷한 느낌이다. 싸우는 파티는 진, 히이로, 론파로 싸움 뒤 회복이 가능하므로 가지고 있는 최고의 기술을 사용하자. AI로 놓아도 이길 수 있는 상대.

보스 란잔 3명

적은 한번에 일반공격을 3번하고 그 외에 특수기를 사용해온다. 착실한 회복이 요구되는 것만 제외하면 아까전에 싸웠던 자들과 다른 점은 없다.

보스 라이나스

처음에는 투장난무를 사용하고 그 뒤에는 용신장을 사용하자. HP가 줄어들면 치료의 과실을 사용하여 회복을 하자. 회복은 3번정도 하면 된다.

보스 푸른 마룡

이전의 하얀 마룡과 비슷한 전법을 사용해야 하지만 시간은 하얀 백룡의 2배이상이 걸린다. MP회복 아이템을 많이 준비해갈 것이며 동료가 죽었다면 빨리 회복시켜줘야 한다. 항상 쓰는 것이지만 회복에 소홀하면 전멸이다.

강력한 전체공격이다!

청룡권과 마룡권의 차이는 단 하나, 빛과 어둠중 한가지를 선택했다는 것뿐이다

쓰라린 과거와의 결별을 위해서 결심을 하는 진

드디어 이겼다

청룡의 힘을 입수

일반롯어 고약한 용

여행의 종착지(?)

광산
↓
광산의 마을 자바크
↓
네오 벤
↓
고난의 미궁
↓
흑룡의 동굴

청룡을 해방하면 길이 바뀌어 밑으로 내려갈 수 있게 된다. 아래로 내려가던 중 네오 벤이 모습을 나타내고 그와 동시에 발간에 결계가 걸려서 움직이지 못하게 된다. 어쩔 수 없이 눈앞에 있는 광산으로 들어간 일행은 광산의 도시 자바크로 나오게 되고 보간을 만나기 위해 네오 벤으로 날아가지만 마법력테스트에서 론파와 진이 걸려버린다. 신 마법길드의 옆에 있는 동굴에서 진과 론파를 구출한 일행은 보간이 자주 다닌다는 마법진을 찾기 위해 아래로 내려가게 되고 그곳을 통해 신 마법길드의 지하로 빠져나오게 된다.

신 마법길드에서 보간을 만난 일행은 그와 격돌하고 그를 물리친 일행은 그에게서 흑룡의 힘을 빼앗는다. 흑룡의 힘을 잃고 추락하는 네오 벤을 지탱하기 위해서 보간은 자신에게 흑룡의 힘을 달라고 하지만 루시아가 흑룡의 힘을 조종하여 급격한 추락만은 막게 된다.

자신의 죄를 뉘우친 보간은 레미나에게 용서받게 되고 그는 마지막으로 흑룡의 열쇠를 주며 흑룡을 부활시키라고 한다. 광산 지하1층에서 북동쪽에 있는 동굴에 들어간 일행은 독지대와 새로운 적들, 그리고 마지막 부분에서 대기하고 있던 마룡과 싸워서 이긴 뒤 흑룡을 부활시킨다.

마법력이 없다고 판정된 둘은 아래로

흑룡의 힘을 잃은 네오 벤은 추락한다

흑룡을 해방시키자

보스 보간

난이도측면에서 보면 공격이 대부분 MP를 빨아들이는 것에 싸움 직전에 회복이 가능하다는 것이므로 이전의 보스보다는 쉬운 편에 속한다. 히이로의 무공참, 진의 투장난무와 용신장을 공격의 주체로 삼고 레미나의 공격보조마법에 론파의 자동회복마법을 건 뒤 2턴이 지나면 끝날 것이다.

오랜만의 휴식이라 생각하고 놀러버리자. 물론 기본적인 자세는 잊지말고

보스 흑의 마룡

난이도는 백이나 청의 마룡과 더 높다. 난이도상의 차이점이라면 직접공격에 대한 방어력이 상당히 높아 필살기와 마법을 사용해야 제대로 된 데미지를 입힐 수가 있다. 이것 역시 장기전이 되므로 MP회복 아이템을 챙겨가자. 히이로는 사용하는 필살기를 더블 부메랑으로 할 것.

그나마 레미나와 루시아가 역할을 한다

완전한 용의 부활

라크랄의 마을
→
세레캄 신전
→
적룡의 동굴

흑룡의 부활로 발간에게 걸려있던 결계가 없어진 덕택에 진행이 가능해지게 되어 남쪽으로 내려간 일행은 론파와 레오, 마우리의 고향인 라크랄의 마을에서 레오를 발견한다. 그는 자신의 집으로 떠나가고 마을의 북동쪽에 있는 그의 집에서 그와 대화하면 다시 그는 나가버린다. 서쪽에 있는 세레캄의 신전에서 마우리가 마을 사람들에게 조파의 피를 먹이고 있다는 사실을 마을 사람들에게서 알게 된 일행은 재빨리 세레캄의 신전으로 가고 그곳에서 일행은 몬스터의 벽을 뚫고 알테나의 눈물을 입수하여 조파의 힘을 무력화시킨 뒤에 론파가 괴물로 변한 마우리를 구출해내는데에 성공한다. 적룡의 동굴로 들어가 그곳에 있는 붉은 마룡을 퇴치한 뒤 루비가 적룡으로 부활한다.

보스 조파 마인드

공략 회복역인 론파가 빠졌지만 레오가 들어왔으므로 적극적으로 공격하자. 마우리의 마음으로 들어간 론파의 마음과 전투가 병행되며 전투로 들어갔을 때에는 불타고 있는 머리만 집중공격하자. 회복은 루시아가 해주는 것만으로도 충분하다. 레미나는 레오와 히이로에게 공격보조마법을 걸어주자. 머리를 제거하여 론파의 차례로 넘어가면 전투에서 증감된 수치는 초기화된다(공격보조마법을 계속 걸어줘야한다).

답변은 무조건 아래쪽을 선택할 것

보스 붉은 마룡

공략 방어적인 행동을 일절 하지 않는 보스이다. 상대하기 전에 던전안에있는 적들을 모두 청소한 뒤 바깥으로 나가 회복을 하고 오자(적은 부활하지 않는다). 전체공격, 일정 범위공격, 공격력 강화, 동료 1명에게 강력한 공격, 일정 범위공격 뒤 6턴째에 날아오는 HP를 각각 460정도 깍는 전체공격으로 파티가 전멸해 버리기 때문에 천사의 반지를 장착하고 있어야 한다. 히이로와 진은 계속 무공참과 용신장을 사용하고 2턴에 론파와 레미나가 전체회복마법과 아이템을 사용하여 공격에 의한 캐릭터의 전투불능을 막아야 한다. 그 뒤 레미나는 공격보조마법보다는 트라이프리즈로 공격하자. 론파는 첫턴에 가호의 기도를 사용하고 회복에 있어서도 빛의 손을 사용하여 공격을 병행해주자.

천사의 반지가 없다면?

진실을 알고 싶어하는 레오

알테나의 눈물을 해방시킨 뒤에

1층의 이곳으로 가자

나루: 용은 영원한 삶을 갖고 있기 때문에 작별을 두려워해서는 안돼

다행히 HP는 닳지 않는다

고민하던 루비는 드디어 적룡으로의 각성을!

마법도시 알테나로

세레캄 신전
→
마법도시 알테나 (성도 펜타그리아)

적룡의 부활로 4용을 전부 부활시킨 상태에서 세레캄 신전으로 나오자마자 공기의 흐름이 이상해진다. 이 징후는 여러 곳에서 관측되고 가짜 알테나는 조파의 두려움을 산 것으로 생각하여 벌벌떨지만 조파의 말에 힘을 되찾고 그 뒤에 나타난 가레온은 가짜 알테나를 무시한채 다른 곳으로 사라진다. 북쪽에 있는 펜타그리아로 향하는 일행은 도중 가레온을 만나지만 그는 루시아의 태도를 본 뒤 가버리고 마법도시 알테나에 도착한 일행은 차례대로 밝혀지는 진실에 대해 경악을 금치 못한다. 여신의 탑에서 가짜 알테나를 물리친 뒤 최상층에서 나타나는 홀로그램을 본 루시아는 힘을 잃고 그것이 끝난 뒤 루시아는 자신의 사명을 위해 세계의 마법력을 자신에게 집중시킨다. 조파는 부활하고 곧바로 마법도시 알테나를 집어삼킨다. 세계를 전부 없애려하는 조파의 앞에 나타난 루시아는 사명과 사랑중 사랑을 택해 버리고 조파는 모든 것이 자신의 생각대로 진행되었다며 루시아를 잡아가면서 일행에게 공격을 하고 잡혀가는 루시아는 마지막 힘을 사용하여 일행을 다른 곳으로 날려보낸다

보스 알테나 페이크

붉은 마룡보다는 약간 쉬운 편으로 전체공격에 대한 회복만 신경쓰면 문제없다.

조파가 준 아름다운 미모와 영원한 생명의 모습이 이것?

조파의 두려움을 산 것으로 생각하여 벌벌떠는 가짜 알테나

조파의 완전한 부활이다!

4룡의 힘이 펜타그리아를 공격한다!

이 장치는 잃어버린 푸른 별의 재생을 위해 루나에서 마법력을 보내고 있었다

이 순간을 즐기는 가레온. 마지막으로 싸우게 될 것인가?

안절부절하는 가짜 알테나

루나는 인간으로서의 삶을 위해 자신을 마지막으로 전생을 마친다

알테나가 없음을 안 루시아는 스스로 조파를 쓰러뜨리기로 결심한다

펜타고리아를 통째로 집어삼킨 조파를 보고 경악한 일행

완전히 부활한 조파

루시아는 조파앞에 나타나 그에게 맞선다

조파를 봉인하는 것은 가능하지만 그것은 세계의 파멸도 같이 한다는 것에 행동을 주저하는 루시아

시시로운 감정에 얽매인 루시아는 조파에게 붙잡힌다

마지막 희망

벤
↓
조파

루시아에 의해 구사일생으로 조파의 공격을 벗어난 히이로는 벤에서 절망의 세월을 보내고 있었다. 하지만 남은 3인은 힘을 잃지 않고 있었고 마법길드의 옥상에서 풀이 죽어있는 히이로의 앞에 가레온이 나타나 히이로에게 도발을 한다.

바로 동료들이 달려와 가레온과 싸우지만 마법력이 없는 상태에서 가레온의 일격에 쓰러지고 그들은 남은 희망을 극대화하여 마법력을 되찾아 가레온을 쓰러뜨린다. 쓰러진 가레온은 자신은 이제 소멸한다는 말을 남기고 히이로에게 자신의 검을 준다. 조파를 향해 간 일행은 내부에 침입하여 최상층에 올라가 조파와 대결을 벌인다.

보스 가레온

공략 마법력이 없는 상태이므로 선택은 오로지 공격과 아이템사용밖에 없다. 그냥 마음편하게 AI로 놓은 뒤 화면을 쳐다보자

이벤트성 전투이다

보스 가레온

공략 아까와는 달리 진정한 보스전이라 생각하고 이전에 싸워왔던 패턴으로 공격하자. 공격역이 한명 늘어난 것만으로도 충분히 클리어 할 수 있을 것이다.

레미나는 물론 보조마법을 사용하자

보스 조파(인간형)

공략: 히이로는 최강의 오의비상천무참을 사용하고 레오와 진은 각기 필살기를 사용, 론파는 회복을 계속 할 것이며 레미나는 히이로에게만 공격보조마법을 사용해야한다. 6턴정도 싸우면 퇴치가 가능하다. 난이도가 쉽다고 생각되겠지만 다시 싸우게 되므로 걱정말자(?)

히이로의 비상천무참만 강화해주면 엄청난 도움이 된다

보스 조파(거대형체)

공략 루시아가 잡혀 있을 때 마법을 사용하는 두 개의 손을 없애야 한다. 루시아가 잡혀 있을 때에는 중심부와 공격을 하지 않는 손에 대한 공격이 전혀 통하지 않고 루시아가 탈출하여 모든 이가 회복을 한 뒤에도 남은 두 개의 손을 없애지 않으면 클리어는 불가능해진다(괜히 미리 회복해서 아이템을 낭비하지 말자). 루시아의 탈출 전에 남는 1턴은 「방어」로 분산시켜 조파의 범위를 가진 공격을 피하자. 조파의 본체는 스테이터스 공격과 때때로 초강력한 마법공격을 하고 나머지 두 손은 일정 범위를 가진 마법공격을 해온다. 아군에서는 히이로와 레오를 항시 공격역으로 설정하고 진은 행동순서가 빠르다는 점을 이용하여 아이템사용과 공격역중 어느 쪽에나 사용할 것이며 레미나는 공격보조와 공격보조가 끝났을 때에는 아이템사용을 적극적으로 권장하고 론파는 어떤 상태라도 회복에만 전념하자.

루시아가 조파의 손아귀에서 빠져나왔다!

감격의 클리어

희망을 잃지 않고 노력하는 동료들

레오의 등장. 이것으로 파티의 공격력은 충분해진다

가레온의 등장. 무슨 일인가?

희망이, 용기가 마법력으로 승화되어간다!

잘가거라, 세계의 마지막 희망들이여

잡혀있는 루시아

히이로의 위에 있는 것이 올라가는 통로이므로 혼동하지 말자

엔딩(?)

모든 동료들은 자신이 있던 곳으로 돌아가고 루시아와 히이로만이 남아 집으로 돌아가지만 루시아가 히이로와 같이 푸른 탑으로 돌아가 이윽고 그녀는 푸른 별로 돌아가버린다.

집에 가기전에 먼저 푸른 탑으로 가자고 하는데

뜻밖의 결과로 루시아는 푸른 별로 돌아가버린다

SPECIAL

この決意を忘れませんね
▶はい
いいえ

세이브를 하라!

루시아가 푸른 별로 갔기 때문에 그녀를 찾으러 가는 것이다. 먼저 동료를 모아야 하는데 론파는 라크랄, 진은 카니발(마법의 화살을 사용했던 곳), 레미나는 벤, 레오는 고대 유적의 최상층에 있다. 그들을 전부 모으고 나서 성룡에게 인정을 받기 위해 용의 유적(게임이 시작한 곳)과 물의 유적(루시아가 목욕하던 곳)에서 각각 눈에 들어가는 보석을 구하고 나서 별을 바라보는 숲에서 성룡과 히이로의 1대1대전을 벌이자. 각 던전에 들어가는 데에는 회복아이템을 충실히 준비해야할 것이며 이것은 벤에서 조달이 가능하다.

레벨을 올리자

스페셜 모드에서 등장하게 되는 새로운 던전에서는 강한 몬스터들이 우글거린다. 그곳에서는 특별한 레벨 노가다가 없을경우 끝은 구경도 못하게 되고 다른 곳에서 레벨노가다를 하기에는 시간이 없다는 핑계로 진엔딩을 포기하지는 말자. 레벨 노가다에 최적의 장소는 백룡의 동굴. 그곳에 등장하는 치로라는 적을 쓰러뜨리면 무려 33333이라는 경험치가 들어온다. 몇번만 붙으면 레벨이 올라가는 모습을 볼 수가 있겠지만 그것도 간단하지 않은 것이 첫턴에 죽이지 못하면 도망가는 확률이 95%는 된다는 것이다. 레벨이 올라가면 1턴에 죽이겠지만 한 전투에 한 마리밖에 상대못하는 것은 아쉽다.

모습이 동일한 「시로」와는 달리 색이 약간 다르다

보스 검의 수호자

(용의 유적에서 등장)

공략 보스의 공격패턴은 끌어들이기, 강력한 공격(평균 데미지는 800~1000), 전체공격2번의 순서로 반복된다. 먼저 끌려들어갔을 때에는 「방어」를 사용하여 검의 거리가 닿지 않는 곳으로 도망을 쳐야 한다. 나머지는 회복과 공격을 섞으면 끝난다.

도전시의 추천레벨은 57정도.

가만히 있으면 이 꼴이 난다(전멸이다)

보스 불의 수호자

(라이온 헤드에서 등장)

공략 위의 보스와는 달리 이전부터 해왔던 대로 행동하면 문제없다. 추가할 점이라면 동료가 죽었을 경우에는 무슨 수를 써서라도 살려내야 하는 것 정도이다

히이로의 집
↓
라크랄
↓
카니발
↓
벤
↓
고대유적
↓
용의 유적
↓
물의 유적
↓
별을 바라보는 숲

보스 물의 수호자

(물의 유적에서 등장)

공략: 전체마법공격(특별장비를 하지 않으면 즉사)과 동료 1명을 거품으로 묶어 행동불능으로 하기, 강력한 직접공격 1회의 3개이다. 히이로에게는 데빌링을 장착시킨 뒤 전투가 시작한 직후 HP를 올려주고 론파에게는 모든 속성공격을 반감시키는 링을 장착시켜 각각 전체마법공격을 견딜 수 있게 해줘야 한다. 전체마법공격으로 3명이 전투불능이 될 경우 론파의 「부활의 대도박」으로 살려낸다(실패해도 다음에는 반드시 성공한다).

보스
별의 수호자
(별을 바라보는 탑에서 등장)

공략 히이로와의 1대1 싸움이 된다. 어렵게 생각하지 말고 히이로에게 치료의 링과 데몬링을 장비시켜 첫턴에만 아이템을 사용하여 HP를 끝까지 채우고 싸운다면 여유만만이다.

맞는 것보다 회복되는 양이 많다. 더 이상 무슨 말이 필요한가?

유추를 많이 해봐야 하는 대사

하나 입수

이것으로 임무는 종료

성룡의 도전이다

엔딩

성룡의 인도로 푸른 별로 날아간 히이로는 그곳에서 루시아와 재회한다. 그것뿐?

루시아에게 가는 히이로에게 동료들은 각자의 메시지를 남기고

오프닝에 나왔던 시설

크리스탈을 두드리는 소리에 눈을 뜨는 루시아

크리스탈을 두드리는 히이로

오프닝 때와 마찬가지로 거꾸로 매달려 있었다

회상의 크리스탈에 등록되는 동영상들

스페셜에서 노트마을의 이벤트를 거친 뒤에 얻게 되는 「회상의 크리스탈」은 동영상이 있었던 장소에 가면 루비의 메시지 뒤 등록이 된다. 일종의 무비 셀렉트라고 생각하면 될 것이다. 여기서는 그것의 모든 것을 망라해보겠다. 참고로 오프닝은 논크레디트(자막 없는)버전이며 진엔딩 동영상은 등록되지 않는다.

- No.1 루시아의 각성(오프닝)
- No.2 루비와 히이로
- No.3 레오와의 만남
- No.4 푸른 탑
- No.5 루시아와의 만남
- No.6 세계를 둘러보는 루시아
- No.7 론파와의 만남
- No.8 사항(砂港)에 다다른 루시아
- No.9 진과의 만남
- No.10 알테나의 온천
- No.11 레미나와의 만남
- No.12 옷을 갈아입는 루시아
- No.13 별이 된 히이로와 론파
- No.14 루시아의 새로운 옷
- No.15 고대의 기록
- No.16 가레온과의 만남
- No.1 나루와의 만남
- No.18 푸른 별의 빛나는 물가
- No.19 선상의 루시아와 히이로
- No.20 성도 펜타그리아
- No.21 드래곤 마스터 가레온
- No.22 여신 알테나와의 만남
- No.23 도복을 입는 진
- No.24 신 마법도시 네오 벤
- No.25 4용의 공격
- No.26 푸른별의 기억
- No.27 루나의 환영
- No.28 조파 부활
- No.29 조파 대 루시아
- No.30 가레온과의 대결
- No.31 용기선발간 출격
- No.32 조파성
- No.33 완전신 조파
- No.34 작별의 푸른 탑
- No.35 루시아와의 이별
- No.36 히이로의 여행

SEGA SATURN

딥 피어 DEEP FEAR

제작사 : 세가
장 르 : 해저 호러 어드벤처
발매일 : 7월 16일
발매가 : 6,800엔

항목
그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

새턴용 「바이오 하자드」가 아니냐는 등 여러 가지 말들이 많았던 「딥 피어」가 드디어 유저들에게 선보이게 되었다. 「바이오 하자드」를 뛰어넘는 동영상과 연출, 그리고 해저라는 독특한 상황 속에서 즐기는 생존의 몸부림을 이제 새턴 유저들도 즐길 수 있게 되었다. 당분간 새턴에 있어서는 '唯一無二'한 호러 어드벤처가 될 것이다.

「바이오 하자드」를 넘어선 작품

몇몇 유저들은 이 게임을 보고 바이오 하자드의 아류작으로 보는 사람들도 있을 것이다. 물론 이 게임이 바이오 하자드의 여러 시스템들과 구성을 따른 면이 있지만, 차이점이 더 많이 존재한다고 볼 수 있다.

편리한 인터페이스

인터페이스가 좋다

역시 세가게임답게 유저에게 아주 편리한 인터페이스를 자랑한다. 옵션에서 시스템, 그리고 최고의 수준이라 평하고 싶은 맵핑은 바이오 하자드를 능가하고도 충분히 남음이 있다.

해저라는 무대

바이오와는 달리 해저, 즉, 바다가 무대가 된다. 따라서 산소라는 요소가 아주 중요하며 이 산소라는 포인트, 그리고 물속이라는 점이 바이오와는 다르다.

엄청난 양의 동영상, 무비

바이오에서는 오프닝과 엔딩 이외에는 많은 부분이 폴리곤 이벤트로 진행되어 동영상을 보기가 힘들었다. 하지만 「딥 피어」에서는 거의 모든 이벤트에 트루 모션의 동영상을 삽입하여 게임의 질을 높이고 있다.

Character

존 메이어

ERS의 생명구조원으로 활약하고 있는 미 해군 특수부대 NAVY SEAL 출신의 사나이. 연인인 스텔라를 자신의 과오로 바다에서 잃고, 이후 자신을 책망하며 군을 재대한다. 그러나 자신의 생활터전인 바다를 잊지 못해 ERS 해양구조대로 들어오게 된다. 조금 우유부단한 면이 없지 않지만 정의감이 강하고 바다에서의 능력 또한 발군이다. 이 게임의 주인공.

지나 와이즈백

빅 테이블에서 군의 기밀연구를 진행중인 천재 과학자. 18세의 나이에 대학을 졸업. 22세인 현재 미국의 극비 연구를 수행중임. 냉정하게 보이는 외모와는 달리 내면에 고독을 항상 담고 있는 듯. 이 게임의 히로인인 동시에 비밀의 열쇠를 지니고 있는 인물.

크렌미 도우킨스

미 해군 대좌이며 빅 테이블의 총책임자이다. 냉전시대에는 핵잠수함의 함장을 맡기도 했으나 사고로 인해 좌천되었다. 야심가로 정계에 관심이 많은 인물.

무기 카바

존 메이어의 부하이자, ERS의 소형잠수함 '리틀 샤크'의 조종을 맡고 있다. 사람을 잘 웃기는 분위기 메이커이며 밝은 성격을 가지고 있다.

대니 레이놀즈

빅 테이블 도킹 에어리어의 현장 주임으로 일하고 있는 남자. 입이 험한 막노동꾼 스타일이지만 가슴이 따뜻하고 정이 많은 사나이. 존과 비슷한 과거를 지니고 있다.

듀보아 에멀릭

빅 테이블의 설계자. 메사추세츠 공대를 수석으로 졸업한 뒤, 컴퓨터 기사를 거쳐 건축 설계자로 전직했다. 그 중에서도 건축 분야에 뛰어난 재능을 발휘함. 약간의 게이성(?)이 있는 인물이지만 해박한 지식과 함께 임기응변 능력도 뛰어나 게임중 많은 도움을 준다.

켄 후지야마

일본 최대의 상사 시라하타 상사의 셀러리맨. 자사의 신제품 잠수정 '빅 잠'의 사찰, 데이터수집을 위해 파견근무를 하고 있음. 전형적인 일본인 회사원타입.

안나 로라만

빅 테이블 안에 입주한 무수한 민간기업중 하나인 DN사에 근무하는 잠수부. '빅 잠' 이라고 불리우는 대기압 잠수정조종의 달인이기도 하다. 총솜씨도 수준급이며 와일드한 성격을 지니고 있다. 그러나 자신의 애완견인 람보에게는 약한 듯.

마론

무키, 존 등과 같이 ERS단원. 마음이 여리고 동물(특히 돌고래)를 좋아하는 소녀. 존에게 마음이 있는 듯.

기본조작

대시

무기 꺼내기

버튼	기능
A, C버튼	조사, 문을 열기, 무기가 있을 때는 무기사용 (단 무기사용시는 조사가 불가능하다.)
B버튼	대시이동 (단 무기를 들고 있을 때 ↓B의 커맨드로 백스텝)
X버튼	아이템 메뉴를 불러온다
Y버튼	지도를 본다
Z버튼	지정된 아이템을 사용한다
R버튼	지정된 무기를 꺼낸다
L버튼	자동조준을 한다. (자동조준 ON시)

↑	앞으로 전진
→	우측으로 방향전환
←	좌측으로 방향전환
↓	뒤걸음질

화면구성

1. HP게이지
HP를 표시한다. 약품으로 회복 가능하며 0이 되면 게임 오버

2. AIR게이지
지니고 있는 공기를 표시(2단계로 구성되며 파란색은 레귤레이터의 게이지이고 빨간색은 체내산소 수치이다. 따라서 게이지가 빨간색이 되면 위험. 만약 이 게이지가 없어지면 HP가 급격히 떨어지면서 사망하므로 주의)

3. 대기산소량 수치
대기 안의 산소를 나타낸다. 20 퍼센트 이하이면 화면이 붉은 톤으로 변하며 적들이 강해지고 0이하가 되면 레귤레이터를 써야만 호흡이 가능

4. 무기 탄환수 수치
말 그대로 무기의 탄환을 표시

메뉴화면

메뉴 화면
게임 도중 START 버튼을 누르면 나온다

아이템 화면
여기서 아이템을 쓰거나 SET한다. SET한 아이템은 Z버튼으로 바로 쓸 수 있다

무기 화면
무기를 교환한다. 단 스페셜 무기는 창고에서만 교환이 가능하다는 것을 알아 둘 것!

맵 화면
맵을 볼 수 있다. 녹색은 산소 20프로 이상 적색은 그 이하, 푸른색은 물속, 노란색은 독가스 분출지역을 뜻한다

옵션 화면
게임에 대한 여러 가지 선택사항을 설정한다

파일 화면
지금까지 모은 파일을 볼 수 있다

주요무기

KPG L9
수중총으로서 화살을 발사함. 육상에서 쓰지 말자. 수중에서는 자동으로 장비됨

ROBER GLOCK 17
가장 처음에 얻는 권총. 초기무기치곤 그럭저럭 쓸 만하다

MOSSBERG M500ATP
샷건, 게임 중반의 주력무기가 된다

H&K G11
머신 건 형태의 최종형태. 위력도 좋고 500발이 넘는 엄청난 양의 탄환을 가질 수 있다

COLT M194A1
바이오의 최강무기 매그넘. 여기서도 좋은 편에 속함

FRANCHI SPAS12
개조 샷건 게임의 끝까지 쓰일 정도로 위력이 우수하다. 단 장탄 시간이 길다는 것이 흠

STYER TMP
머신건 형태의 무기. 연사력은 우수하나 탄환의 소모가 심하다. 초반에 유효하다

H&K MP5A5
STEYR TMP의 파워 업 형태

주요 아이템

응급 킷트
HP25%를 회복 8개까지 소유가능
(구급 박스에서 언제든지 구할 수 있다.)

구급 킷트
HP50%를 회복 8개까지 소유가능

소생 킷트
HP를 최대치까지 회복 8개까지 소유가능

그레네이드
일종의 수류탄 위력은 좋으나 맞추기가 힘들고 폭발부에 너무 가까이 있으면 자신도 대미지를 입는다.
15개까지 보유가능

스턴 그레네이드
적을 마비시키는 수류탄 15개까지 보유가능

에어 그레네이드
실내의 산소를 30% 보급함.
보스전에도 중요. 15개까지 소유가능
(보급지에서 언제든지 얻을 수 있다.)

머신건 탄창
머신건의 최대 장탄수를 늘인다. 1개당 30-60발씩

셸 박스
메그넘이나 샷건의 장탄수를 늘임 1개당 18발씩

산소라는 개념

이 게임에 있어서 산소는 생명과 직결된 중요한 요소이다. 우선 산소가 떨어지면 죽게 되고 또한 산소가 20퍼센트 이하가 되어 주변의 색이 붉어지면 적이 강해진다. 우선 AS시스템으로는 주변의 산소를 공급할 수 있다(세이브도 이곳에서만 가능하다). RS는 세이브와 에어 시스템은 불가능하고 단지 레귤레이터의 산소만 공급할 수 있다. AS가 없는 지역에서는 에어 그레네이드로 산소를 항상 높여두자. 그리고 산소는 총을 쏘면 쏠수록 빨리 소비된다는 사실을 기억해 두자.

이곳이 AS

기타 주요 사항

1. HP가 없거나 적이 까다롭다면 도망가라!
2. 한 번 적을 죽인 지역도 나중에 이벤트가 진행된 후에 새로 나타나는 경우가 많으므로 주의하자.
3. 탄환과 아이템을 너무 아끼지 말자. 각 보급소 (위생 박스나 창고 그리고 특수 장소에서는 기본 아이템들과 탄환을 무제한으로 계속 보급받을 수 있으므로 기본 아이템은 아끼지 말자)
4. 자동 조준 기능을 잘 활용하라.
5. 백스탭과 대시를 익혀라
6. 쓰러진 적도 기어서 대미지를 주는 경우가 있으므로 마무리는 확실히 지어두자.
7. 수중 전투시는 항상 레귤레이터 게이지에 신경을 써 두자.

에어리어 연계표

- MI 에리어 — 정크 에리어
- MI 에리어 — AP 에리어
- AP 에리어 — DN 에리어 — 커넥션 파크 에리어 — 에네르기 유닛트 에리어
- 에네르기 유닛트 에리어 — 해저 터널 에리어
- 해저 터널 에리어 — 시팜 에리어
- 시팜 에리어 — 도킹 에리어
- CCD 에리어 — 도킹 에리어 — 콘도라 에리어 — 에어유닛 에리어
- 도킹 에리어 — 네이비 에리어
- CCD 에리어 — 리틀 샤크 — 네이비 에리어
- 리틀 샤크 — 씨 폭스

「딥 피어」 그 공포의 서곡

참극의 예고

오프닝

떨어지는 스페이스 포트

이것이 씨 폭스

존을 부르는 목소리는…

40여년 전 미국 나사가 발사한 로켓이 지구를 향해 돌아왔다. 이에 미 당국은 로켓포트의 회수를 명하고, 이 임무에 잠수함 씨 폭스가 동원된다. 씨 폭스는 포트에 생명반응을 발견하고 포트의 회수를 완료한다. 그리고 씨 폭스는 보급을 위해 해저기지 빅 테이블에 머물게 된다. 한편 해양 구조단 ERS의 팀장인 존은 직원인 무키에게 긴급구조 요청을 받게 된다.

만우절이리네

우선 자신의 방에서 움직임을 익히고, 또한 구급 포트에서 회복 키트를 얻어 두자. 그런 후 사다리를 타고 내려가면 무키가 부르는 소리가 날 것이다. 달려가 보면 무키와 샤론이 만우절 날을 기념해 존을 놀리려고 꾸민 연극이라는 것을 알 수 있다. 당황해 하는 존. 존은 무키를 다그치지만 무키는 최근 존의 분위기가 어두워서 이런 행동을 했다고 한다.

씨 폭스의 이상!

폭주하는 씨 폭스

세이브는 이곳에서

임무를 받자

그러던 도중 씨 폭스와의 연락이 두절되면서 씨 폭스는 폭주하게 된다. 당황하는 사람들. 이에 책임자인 크랜시는 존을 부르며 임무를 하사하게 된다. 우선 지역을 돌아다니며 길을 익힌 후 CCD에리어의 데크로 가도록 하자. 그리고 회의실에서는 하나의 파일을 발견할 수 있다.

크랜시 : 메이어 심각한 문제다.
존 : 무슨 일이 일어났습니까?
크랜시 : 씨 폭스가 네이비 에리어에 충돌했어.
존 : 충돌이라고요?
크랜시 : 원인은 불명이다. 이쪽은 시스템 설계자인 듀보아군이다.
듀보아 : 내 시스템은 완벽해요. 이런 사고가 일어날 리 없어요.
크랜시 : 네이비 에리어와 씨 폭스간의 무선이 끊겼어. 어떤 일이 벌어졌는지 알 수가 없어.
듀보아 : 끔찍하군. 내 예술품을 이렇게 망가뜨리다니!
크랜시 : 해상으로 구원을 요청했으나 시간이 걸린다네.
존 : 그렇다면 ERS가 나갈 때군요?
크랜시 : 본래 자네들의 역할은 아니지만, 다른 선택의 여지가 없어. 잠수함을 타고 구조를 실시하기를 바란다.
존 : 언제든지 가능합니다.
크랜시 : 듀보아군 네이비 에리어의 지도를 보여주게.
듀보아 : 네이비 에리어는 E 플로 이동이 가능하죠.
크랜시 : 우선 와이즈벡 박사의 보호가 최우선 과제다. 다음은 네이비 에리어를 움직여서 빅 테이블에 도킹하도록.
존 : 알겠습니다.

대화가 끝나면 크랜시에게 NAVY 지역 키를 얻을 수 있다. 키를 얻은 후 E 플로 이동하도록 하자.

CHAPTER.1 지나 박사와의 만남

네이비 에리어 MAp

도킹 에리어 MAp

무키와 같이 네이비 에리어로

에어시스템의 가동

네이비 에리어에 도착하면 무키가 네이비 키 카드를 가져가 버린다. 하지만 후에 받게 되니 신경쓰지 말자. 진행을 하면 세이브존과 그곳에서 에어 시스템을 가동할 수 있는데 그 지역 안의 산소 보급율을 높이는 시스템이다(원래는 자동이지만 충돌에 의한 고장으로 수동으로 해야됨).

생존자의 육체가?!

최조의 무기

상황보고

생존자를 발견한 존과 무키. 그러나 생존자는 자신을 죽여달라며 총을 건네준다. 점차 참혹한 괴물의 모습으로 변해가는 생존자. 무키는 놀라서 창고로 도망가고 존은 침착하게 전투에 들어가게 된다. 첫 전투이므로 그다지 어렵지 않다. R1으로 총을 꺼낸 뒤 침착하게 공격해서 쓰러뜨리자. 존은 크랜시에게 상황보고를 하게 되고 크랜시 역시 당황하면서 특수부대인 NAVY SEAL이 온다고 한다. 무키 역시 휴가타령을 하며 마음을 진정시키고 곧 작업에 착수하게 된다. 이후 창고를 나와 3층 컨트롤 실로 가면 무키가 네이비 지역과 본부와의 도킹을

지니 와이즈벅 박사

그녀의 이름은…

시도하고 있다. 그리고 무키에게 다시 네이비 키를 받게 된다. 이 키를 가지고 못 갔던 지역을 가 보자.

도킹 완료

가보면 지나 박사가 쓰러져 있을 것이다. 그녀를 보자 놀라는 존. 그녀는 자신의 옛 연인인 스텔라와 너무나 닮아있던 것이다. 박사 옆에는 그녀의 애완동물(?)인 침팬치도 같이 있었다. 무키는 자신의 탁월한 조종 실력을 발휘하여 무사히 네이비 에리어를 빅 테이블에 도킹시킨다. 지나는 차가운 태도로 크랜시가 있는 곳으로 가 버리고 무키와 대니는 리프트를 봉쇄시킨다. 그러나 존은 계속 그녀의 모습에서 자꾸 옛 연인을 상기시키는데…

CHAPTER.2 잠수함 씨 폭스

어니 어뢰가?!

명중

雪上加霜

믿는 건 너뿐이야.

박사를 무사히 구출되고 네이비 에리어도 복구도 순조롭게 이루어져 간다. 박사는 MI에리어로 가 버리고 크랜시 대좌는 뭔가 숨기는 것이 있는 듯한 눈치이다. 어느 정도 안정이 느껴질 즈음. 이번엔 잠수함 씨 폭스가 문제를 일으킨다. 갑자기 어뢰를 발사해서 빅 테이블의 산소공급장치를 맞이가게 해 버린다. 다행이 폭발은 면했지만 압력의 문제가 발생한다. 설상가상으로 이번엔 핵미사일 발사구가 전개(全開)된다. 테러범의 소행일까? 모두들 의문과 두려움에 휩싸여있는 동안 크랜시 대좌는 존에게 특수부대 SEAL이 오기까지는 시간이 모자르고, 전에 특수부대 SEAL에서 일했다는 것을 상기시키며 존에게 어뢰와 핵미사일 발사를 저지시키는 임무를 준다. 핵미사일을 멈추려면 2개의 열쇠가 필요하다는 말도 해 준다. 대화가 끝나면 머신건을 사용할 수 있는 키를 받게 된다.

신무기 입수!

씨 폭스로

엘리베이터를 타고 1층으로 내려가서 창고에서 새 무기를 입수하자. 그리고 무키와 함께 씨 폭스로 가자.

물속 장비들을 얻자

어뢰선에서 소화기를

버닝 레인지

암호를 입력하자

우선 씨 폭스에 잠입하기 전에 리를 샤크에서 약품을 보충하자. 그런 후 진행하다 보면 생존자를 발견하고 레귤레이터의 정보를 얻을 수 있다. 이후 사체에서 'SEA FOX 키'를 얻을 수 있다. 이것을 사용해서 길을 열고 진행하며 돌아다녀 보자. 가면실에서는 수중용 총과 (샷건이 아니다. 바보처럼 지상에서 쓰는 일이 없도록!) 레귤레이터를 얻을 수 있다. 이것으로 물속이나 독가스 지역에서의 활동이 가능해진다. 레귤레이터의 산소는 레

귤레이터 충전소나 세이브 존에서 주입이 가능하다. 이후 수중통로를 통해 어뢰실로 가 보자. 어뢰실은 수중이므로 수중용 총 밖에는 쓸 수 없고, 산소도 반드시 레귤레이터를 통해서만 얻을 수 있다. 어뢰실에서 소화기를 얻으면 맨 위층의 지역(전에는 불 때문에 못 지나갔던)으로 가 보자. 중간에 새로운 적들이 출현하니 가능하면 거리를 두고 공격하는 것이 좋다. 소화기로 불길을 제거한 뒤 사체에서 목걸이를 얻어 두자. 이 목걸이는 나중에 쓸 일이 있을 것이다. 위로 올라가면 다라스 함장이 있는데 그는 오한에 괴로워하며 미사일의 해체 방법과 대원들이 모두 괴물로 변했다는 말을 해 준다. 그리고 미사일 해체키 중의 하나는 부관이 가지고 있으며 창고의 패스워드는 그밖에 모른다고 하는데…. 일단은 함장에게 창고의 키를 받은 후 창고로 가서 열쇠를 사용하자. 그러면 패스워드를 입력해야 하는데, 이때 목걸이를 사용해 보면 목걸이에 '1224'라는 숫자가 있을 것이다. 바로 이 목걸이가 부관의 것이었던 것이다. '1224'를 입력해서 미사일 키를 얻은 후 함장실의 제어판에 꽂아두자. 그때 갑자기 괴물로 변해버린 함장이 나타나는데…

BOSS

첫 보스

산소량에 주의를!

괴물로 변해 버린 다라스 함장. 보스답게 강한 내구력을 자랑한다. 우선적으로 해야 될 일은 산소 그레네이드를 사용해서 산소를 높여야 한다. 전에도 얘기했듯이 산소치가 20프로 이하이면 적이 강해진다. 거리를 두고 머신건을 마구마구 퍼부어 주자. 잡기 공격을할 때도 있는데 이때는 방향키 연타로 벗어날 수 있다. HP회복만 잘 이루어지고 산소 공급만 잘 해준다면 쉽게 클리어할 수 있을 것이다.

해체 성공!

기체이상?!

단장의 사체에서 열쇠를 얻은 후 작동시키면 핵 미사일 문제는 해결이 된다. 안도의 한숨을 쉬는 존. 그러나 잠수함 기체에 이상이 생기고, 시간내에 빨리 잠수함에서 탈출해야 한다. 게다가 연결 통로나 사다리가 끊어진 곳이 있으므로 이동이 불편하다. 게다가 세이브도 불가능하다(당분간 세이브가 불가능하니 HP에 각별히 신경쓰도록 하자). 최단루트를 사진으로 공개하니 참조하도록 하자.

이쪽으로 올라간 뒤

여기서 위로 올라가자

어뢰 발사구로 탈출

탈출 성공

CHAPTER.3 적의 약점은 산소

MI 에리어

FLOOR MAP MEDICAL. 1-AREA 1F E-プール

FLOOR MAP MEDICAL. 1-AREA 2F 通路

정크 에리어

FLOOR MAP JUNK-AREA B1 通路

FLOOR MAP JUNK-AREA B2 通路

옛 승무원의 몸이

무키 위험해

쓰러지는 무키, 無念

핵미사일의 위기를 무사히 해결한 존 일행. 들뜬 마음으로 귀환하려 하나, CCD에리어에 SEAL팀이 정박해 있기 때문에 반대편 MI에리어로 귀환하라고 한다. 먼곳으로 돌아가야 된다고 투덜대는 무키. 그러나 씨 폭스에서 구조한 승무원은 계속 몸에 한기를 느끼고…. 점점더 안좋은 상태가 되어간다. MI 풀에 도착한 일행. 그러나 승무원은 흉칙한 몬스터로 변해버리고, 무키는 그에게 죽음을 당하고 만다. 자기 눈앞에서 동료의 죽음을 지켜볼 수 밖에 없었던 존. 존의 분노가 폭발한다.

약품실에서 아이템들을

이곳은 아직 못 지나간다

연구소에서 정보와 열쇠를

무키를 죽였던 몬스터를 가볍게 없애준 후, MI 에리어로 진입하자. 1층에선 돌아다니며 아이템을 입수하도

록 하고 복도에는 산소가 모자라기 때문에 반드시 에어 그레네이드로 산소를 보충하도록 하자. 2층에서는 약품실이 있는데 이곳에서 약품들의 보충이 간으하고 또 파일도 하나 얻을 수 있다. 그리고 약품 A는 반드시 얻어야할 아이템이다. 그리고 2층에 중앙 통로로 빠져 보면 연구원을 만날 수 있는데 그는 레이저 락을 풀려면 정크 에리어에서 1차적으로 푸는 것이 가능하고 또 구충연기를 통해 레이저를 보는 것이 가능한데, 이것을 만드는데 필요한 약품 중 하나는 정크 에리어에 있다고 한다. 대화가 끝나면 연구원이 말한 대로 연구원의 옷에서 열쇠를 얻도록 하자. 그리고 정크 에리어로 가 보자.

짜증 제 1호의 적

할일 많은 작업실

10 · 25

적들 중 천장에서 공격하는 적은 매우 짜증나므로 주의하자. 우선 관리실로 가 보자. 이곳에서는 캐비넷에서 에어 그레네이드를 보급할 수 있으므로 잘 기억해 두자. 그리고 E-MAIL 파일과, 10 · 25라는 생일이 쓰여진 사진도 볼 수 있다. 그리고 나중에 쓰일 샷건 탄환증가 아이템도 얻을 수 있다. 그리고 MI실의 락을 해제하는 기관도 있으니 잊지 말자. 더 진행하면 이제 약품 B를 얻을 수 있을 것이다. 이제 다시 연구실로 돌아가도록 하자. 연구실에서 A:10, B:25 의 비율로 약품을 맞추면 되지만 실패하면 폭발이 일어나 HP가 소모되므로 틀렸다 싶으면 재빨리 B버튼으로 취소하도록 하자. 구충제를 얻었으나 그만 연구원은 괴물이 되어 버린다. 이후 전에 락이 걸려서 못 갔던 지역(창고에 있음)에 가 보자. 여기서 구충제를 사용하면 레이저 락이 보일 것이다. 레이저를 피해 새로운 지역으로 가 보자.

기이한 적이다 주의

지나와의 만남

엄청난 능력의 괴세포

레이저 락을 피해 진행한 후 나타나는 적은 크기가 작아서 조준이 힘든데다가 움직임도 빠르고 내구력도 강해서 힘든 적이다. 그리고 중간에 IC 칩이 없어서 에어 시스템이 망가진 것과 강막 락이 있는 지역도 있을 것이다. 우선 지나의 방으로 가자.

지나 : 빅 테이블에 무슨 일이라도?
존 : 사고가 있었어요 박사는?
지나 : 산소 시스템의 고장 때문에 밖으로 나갈 수가 없었어요, 이걸 봐요. 몬스터의 세포를 채취했어요, 쥐에 투여했더니 이렇게…, 몬스터의 세포는 쥐의 세포에 기생하고 있어요 그것도 엄청난 속도로.
존 : 기생!
지나 : 본래의 성질을 복사해가면서 먹어 들어가고 있어요, 이런 흉폭한 세포는 본 적이 없어요.
존 : 나는 봤어요, 인간이 변화하는 것을요.
지나 : 기생세포는 급속하게 침식해서 본체를 잡아먹어 버리죠.
존 : 뭔가 방법이 없나요?
지나 :아직은 없어요, 데이터가 워낙 적어서.
(기침을 하는 존)
존 : 미안합니다, 어제부터 계속…
지나 : 몬스터에게 당했나요, 상태는요!, 피를 뽑아봐도 될까요?
존: 나도 '기생' 당한 겁니까?
지나 : 당신은 당했어도 몬스터가 되지 않았어요. 거기에 뭔가 힌트가 있을지도 모르겠어요. 검사결과가 나오면 곧 가르쳐 드리죠. 이제부터 어떻게 할 예정이죠.
존 : CCD에리어로 돌아가려고 합니다. 그 지역으로 가려면 강막 록 시스템을 통과하지 않으면 안돼요, 어떻게 하면 될지….
지나 : MI사의 직원이 있으면 돼요, 아마 제가 도움이 될 수도.
존 : 그 침팬치는?
지나 : 행방불명이에요, 걱정이 되요.

우선 지나의 방에서 파일과 여러 아이템들을 얻자. 지나를 데리고 나가려면 산소 시스템을 고쳐야 된다. 그러나 IC칩은 어디서 구할까?

전에 갔던 정크 에리어로 가 보자.

IC칩을 얻자

약점은 산소!

강막 락을 해제시키는 지나

다시 관리원에게 말을 걸면 IC칩이 이곳에 있다는 정보와 열쇠를 받을 수 있을 것이다. 열쇠를 사용해 전에 못 갔던 지역에서 IC칩을 얻고 다시 돌아와 AS를 정상화시키자. 다시 자나의 방으로 돌아가 보자.

존 : AS가 복구되었어요, 강막 락 해제를 부탁해요.
지나 : 그 전에 묻고 싶은 것이 있어요, 당신의 혈액은 정상이에요, 주변에 감기 바이러스가 보여요. 이걸 쥐에 넣으니 기생숙주의 침입을 막더군요.
존 : 해결책인가요?
지나 : 아니요, 기생세포 침입을 막을 뿐이에요, 문제해결은 아니에요, 하지만 기생세포는 약간의 산소에도 생명활동이 약해져요.
존 : 산소?!
지나 : 통상의 농도가 적다면 상관없지만, 어느 생명체에게나 다량의 산소는 유해해요.
존 : 그렇다면.
지나 : 기지내의 산소를 충만하게 하는 것도 유효한 수단이죠. 자 강막 락을 해제하러 가죠.

강막 락을 해제하고 아파트먼트 에리어로 가자. 박사와 존 사이에 묘한 분위기가 감돈다. 심해의 사랑?

CHAPTER.4 새로운 사람들

AP 에리어

FLOOR MAP

DN 에리어

FLOOR MAP

허허! 눈맞았군

헉 몬스터가

안나 등장이요

아파트먼트 에리어로 가게 되면 새로운 괴물들이 존을 습격한다. 위기에 처한 존, 그러나 어디선가 날아오는 샷건탄에 괴물들은 쓰러지고, 터프하게 보이는 한 여성이 존 앞에 나타나게 된다.

여성 : 괜찮아요?
존 : 덕분에, 당신은?
여성 : 먼저 이름부터 대는게 예의 아닌가요?
존 : 그렇군요, 저는 존 메이어, ERS대원입니다.
여성 : 구조 대원이군요, 괴물이 아니라는 보증은?
존 : 그럼 당신은 어떻게 된 거죠
여성 : 지금 그쪽으로 가죠, 내가 괴물로 보여요?
존 : 어떻게 보면 그렇군요 후훗
안나 : 안나 로라산, DN사의 다이버에요. 당신은 여기서 뭘 하려고 하죠.
존 : CCD에리어로 돌아가려고 합니다.
안나 : 에리어 락이 부서졌어요. 수리하지 않으면 통과할 수 없어요.
존 : 수리?
안나 : 도어락의 패널을 토치(용접기)로 열어서 배선을 고치면 되요.
존 : 토치는?
안나 : 그 정도는 자신이 찾으세요, 저는 람보를 찾아야만 해요.
존 : 람보?
안나 : 불독, 내 애인이죠, 항상 풀어뒀지만 이런 상황에서는 걱정이 돼요, 그럼 이만~ 구조대원 아저씨.

샷건을 얻자

람보 등장

DN에리어로 가자

SEA FOX

비디오의 정체는?

우선 1, 2, 3층을 샅샅이 뒤지면서 아이템들을 구하자. 특히 매점에서 구할 수 있는 햄버거, 3층에서 구할 수 있는 샷건(안나의 편지도 동봉) 그리고 남자 방에서 구할 수 있는 비디오 테이프 등은 반드시 구해야만 한다. 비디오 테이프를 2층의 영사실에서 재생해본 뒤 햄버거를 가지고 식당으로 가 보면 람보를 찾을 수 있을 것이다. 그 때 안나가 나타나서 람보를 찾은 것에 감사하고 토치는 DN 에리어에 있다는 것과 열쇠를 준다. 존이 같이 가자는 말을 건네 보지만 안나는 자신의 에리어가 가장 편하다면서 DN에리어의 자기 방으로 가 버린다. 자, DN 에리어로 가 보자.

한층 한층씩 탐색하며 진행하면 '후지야마'라는 일본인을 만날 수 있고, 그에게 토치가 있는 것을 알 수 있다.

이녀석이 후지야마

존 : 누구.
후지야마 : 제 이름은 켄 후지야마입니다, 시라하타 재단의 사원입니다.
존 : 여기서 뭐하고 있죠?
후지야마 : 제 회사의 제품의 데이터를 수집하고 있습니다. 당신은 구조대원 입니까?
존 : 그래요
후지야마 : 나는 몬스터를 피해 이곳에 숨어있는 겁니다. 도와주지 않겠습니까.
존 : 그러려면 그 토치가 필요해요
후지야마 : 죄송하지만 당신을 믿지 못하겠군요, 그러면 '비지니스'를 하기로 합시다.
존 : 거래를 하자는 말인가요?
후지야마 : 이 토치의 값어치 해당하는 이익을 주신다면 이 토치를 드리죠.
존 : 돈 같은건 없는데요.
후지야마 : 오, 돈은 바라는게 아닙니다. 빅 짐의 데이터를 원해요.
존 : 빅 짐?
후지야마 : 우리 회사의 신제품인 내압(압력을 견디는) 잠수복이죠. 그 실험 데이터를 찾아주세요, 훌륭한 '비지니스' 아닙니까?
존 : 흐음, 선택의 여지가 없군요.
후지야마 : 이 디스크에(데이터를) 복사해 주세요.

전형적인 일본인의 모습을 보이는 후지야마. 짜증나지만 할 수 없다. 우선 후지야마에게 디스크를 받았으면 이제 복사할 컴퓨터와 자료를 찾아야 한다. 역시 중간에 에어 그레네이드 보급소가 있으니 잘 찾아보도록. 2층에 가면 안나를 만날 수 있다. 안나의 방에서 파일을 얻을 수 있다. 그리고 같은 층의 잠수복이 있는 장소로 가면 컴퓨터가 있다. 여기서 잠수복에 대한 자료를 다운받을 수 있다.

여기서 복사하자

이것을 가지고 후지야마에게 가면 그는 토치를 줄 것이다. 여기서 후지야마는 자기 회사가 무적이라고 떠벌이는데(신경스지 않아도 좋다). 자 이제 토치를 써서 CCD에리어로 가 보자.

토치를 사용해 CCD에리어로

CHAPTER.5 NAVY SEAL

에어 유닛 에리어

FLOOR MAP AIR UNIT-AREA 1F ゴンドラ発着所

FLOOR MAP AIR UNIT-AREA 2F 通路

CCD 에리어로 돌아가면 특수부대 대원이 신원검사를 한 후 크랜시 대좌가 부른다는 것을 들을 수 있다. 크랜시 대좌의 방으로 가 보자 가 보면 옛 상관이 맥코이 대위를 만날 수 있다. 맥코이는 존을 최고의 부하였다고 하지만, 존은 왠지 겸연쩍은 표정을 짓는다. 크랜시와 맥코이는 작전 회의를 하러 가고 존은 탈출을 권유하지만 받아들여지지 않는다.

맥코이 대위 존과 이는 사이인 듯

이후 크랜시의 방에서 2개의 파일을 얻을 수 있다. 다시 ERS실로 가 보자. 가 보면 샤론이 있고 이윽고 지나 박사가 여기가 안전 한 것 같다며 찾아온다. 존은 샤론에게 무키의 일을 사과한다. 한편 존은 지나 박사에게 자신의 과거에 대해 이야기한다.

과거를 밝히는 존

존 : 맥코이 대위의 동생, 스텔라는 내가 죽였어요, 스텔라는 나의 약혼녀이기도 했었습니다.

지나 : 저라도 좋다면 이야기를 들어드리죠, 당신에게 힘이 된다면….

샤론 : 방해가 된다면 저는 가볼게요.

존 : 예전 휴가때 기후가 좋지 않고 폭풍우가 찾아왔어요, 하지만 요트운전 솜씨를 과신했던 나는 스텔라를 데리고 밖으로 나왔어요, 맥코이 대위는 말렸지만, 그 사이에 폭풍우를 만났어요. 요트는 산산조각이 나고 스텔라는 바다에 내던져졌어요. 구하려 했지만…, 나는 아무것도 할 수 없었어요. 하지만 맥코이 대위는 내게 아무말도 하지 않았어요. 결국 나는 군을 그만두고, 그는 가던 길을 계속 걸었죠. 난 그때를 절대 잊을 수 없어요.

지나 : 시간이 지나면 언젠가는 해결되겠지요.

대화를 마치고 나면 듀보아로부터 급히 자기의 방으로 오라는 연락이 온다. 서둘러 듀보아의 방으로 가 보자.

듀보아의 방으로

듀보아 : 잠깐 이걸 봐요

맥코이 : 괴물의 약점은 산소다. 녀석들을 없애려면 에어 유니트를 탈환해야만 한다. 녀석들에게 NAVY SEAL의 무서움을 가르쳐 주자. 출격이다. 수중 콘도라에서 출동을 준비하고, 민간인을 한사람도 남김없이 도킹 에리어로 대리고 오도록.

듀보아 : 숨겨진 카메라의 영상이에요. 설계자의 특권입니다.

존 : 특권?

듀보아 : 이 녀석들이 나를 따돌리고 뭔가를 벌이려 하고 있습니다.

존 : 에어 유니트의 탈환작전이 어떻다는 말이죠?

듀보아 : 거기에서의 전투는! 아니, 에어유니트가 파괴되면 압력차로 기지가 붕괴되어버립니다.

존 : 뭐라고요!

듀보아 : 게다가 그곳의 공기가 나온다면, 해상의 부대에도 영향을 미쳐서 무슨 일이 일어날지 몰라요, 크랜시에게 말해서 작전을 중지시켜요.

듀보아의 방에서 파일을 얻을 수 있다. 이후 크랜시에게 가면 작전을 중지시키려 하지만 통신이 끊겨 연락 두절이다. 크랜시는 불안한 느낌이 든다며 존에게 도킹 에리어의 락을 풀었으니 어서 가보라고 한다.

쓰러지는 옛 전우들

한창 투덜거리던 대니는 락이 풀리자 존을 데리고 콘도라 에리어로 인도하게 된다. 이전에 시 팜 에리어로 가보면 샤론과 그녀의 돌고래를 볼 수 있다. 떠나기 전에 데니는 존에게 산소가 없으니 주의하고 특히 AS가 없는 것을 강조한다(세이브가 안된다는 얘기다).

이 돌고래는

이 지역은 산소가 극히 적으므로 에어 그레네이드를 통해 산소를 보충하도록 하자. 적들도 꽤 강하니 주의하고 우선 지역 지역을 돌아다니며 쓰러져 있는 SEAL대원에게서 아이템들을 얻도록 하자. 중간에 누군가 피를 흘리며 이 지역을 빠져나온 듯 한데 이 때문에 존은 제어키 없이는 돌아 갈 수 없게 되었다.

시체에서 아이템을

보스 등장!

빨리 탈출하지 않으면…

BOSS

2층에 가면 끝에서 등장한다. 움직임이 대단히 빠르므로 접근전으로 싸우자. 우선 접근한 후 피해를 감수해서라도 침착하게 공격해 나가도록 하고 너무 가까워서 공격이 안 맞으면 백스텝 (↓B) 를 활용해 거리를 유지하도록 하자.

보스를 물리치고 나면 누군가 시한 폭탄을 설치했다는 것을 알 수 있다. 재빨리 탈출하지 않으면 안 된다. 우선 보스의 몸에서 제어키를 얻자(이것을 못 얻으면 GAME OVER). 그 다음 재빨리 제어기를 작동시켜 리프트를 불러온 후 탑승하면 된다.

존의 위기

떨어지는 전투기

전원부가…

겨우 콘도라에 타게 된 존, 그러나 에어 유니트는 시한 폭탄에 의해 폭파되고 이로 인해 엄청난 양의 공기가 바다에서 빠져나가 버린다. 떠오르는 공기는 이윽고 해상의 전함에게도 영향을 미치고 이윽고 전투기가 추락하게 된다. 전투기는 설상가상으로 빅 테이블의 전원부에 떨어지게 되고 빅 테이블의 60프로 이상의 전력이 나가게 된다. 존 역시 콘도라가 멈추어서 위기에 빠지지만 수동전환으로 바꾸어서 위기를 모면하게 된다. 콘도라에 도착하자. 존은 SEAL팀이 전멸했다는 것을 알리고 단 한사람, 맥코이 대위만이 살아남았다는 것에 놀라게 된다. 이 장면이 끝나면 CD2로 바꾸게 된다.

CHAPTER.6 희생과 비극

시 팜 에리어

FLOOR MAP SEA FARM-AREA B1 通路

FLOOR MAP SEA FARM-AREA B2 通路

EN 에리어

FLOOR MAP ENERGY UNIT-AREA 1F 外部接続室

DOWN

FLOOR MAP ENERGY UNIT-AREA B1 炉心 外壁通路

UP

해저터널 에리어

FLOOR MAP SEA BED TUNNEL-AREA 作業用通路

FLOODING

커넥션 파크 에리어

FLOOR MAP CONNECTION PARK-AREA コネクションパーク

FLOODING

들어오자마자 크랜시가 존을 호출하는 것을 볼 수 있다. 크래시가 있는 데크로 가 보자.

크랜시 : 나는 잠수함에 타서 국가에 봉사해 왔어. 그런데! 단 한 번의 실수가 나의 꿈을 날려 버렸어!

존 : 단 한 번의 실수?

크랜시 : 내가 지휘하는 잠수함이 객선을 침몰시킨 것 뿐이야, 그곳은 냉전 전의 경계수역이었어. 왜 나만 이런 지역에 미련을 두고 있는 걸까? 그리고 에네르기 유닛 에리어가 붕괴 될 위험에 처해 있어, 기지가 붕괴되면 끝이야. 구조선에 타는 것 이외에는 다른 방도가 없어. 생존자를 데리고 가고 싶어. 에너지 유닛 에리어로 가서 듀보아를 도와주게.

"一度だけのミス"?

과거를 말하는 크랜시

ARMS & AMMUNITION

Special Weapon BULLET

FRANCHI SPAS12

강화샷건을 얻자

크랜시는 자신은 구조선을 준비한다며, 강화 샷건을 이용할 수 있는 카드를 준다. 빨리 창고로 가서 강화 샷건을 얻자. ERS실로 가보면 박사가 맞이해 준다. 자 EN에리어로 가려면 어떻게 가야할까 우선 DN 에리어 쪽으로 가 보자.

대니의 등장

가스를 구해야만…

팁피어

DN에리어 정문에 가보면 대니가 있고 문이 고장나서 못 들어간다고 한다.

대니 : 크랜시가 그렇게 말했다고, 나는 여기를 떠날 생각은 없어.
존 : 붕괴에서 벗어나려는 거에요.
대니 : 나는 크랜시를 믿지 않아, 녀석은 여객선을 침몰시켰어, 공적을 세우기 위해 안달하는 거지.
존 : 대화는 사고라고…
대니 : 그건 사고가 아니야, 소나계가 경고했다 여객선이 접근 중이라고.
존 : 사태를 잘 몰랐던 거겠죠.
대니 : 내가 그 소나계였어! 녀석은 정계에 들어가기 위해 사건을 무마시키려고 했어, 결국 사건 탓에 해저에 좌천되었지. 녀석은 자신을 위해서라면 무고한 사람을 죽이지. 신용할 수 없는 놈이야.

대니는 존이 가지고 있는 토치를 보면 유용한 물건이지만 가스가 없으니 쓸 수 없다고 한다. 그리고 EN에리어로 가려면 시 팜 에리어로 가는 것이 바른길이라며 그쪽에는 샤론이 정통하니 시 팜에리어로 가보라고 한다. 우선 시 팜 에리어로 가 보자.

암호는 '2751'

가스를 얻어두자

이런 막혔다

시 팜에리어로 가서 샤론을 만나자. 샤론은 돌고래를 탈출시켜야 한다고 말하며, EN에리어로 통하는 길목의 패스워드가 '2751' 이라고 말해 준다. 그리고 누군가가 잠수복인 빅 짐을 타고 건너가는 것을 봤다는데 과연 그 자의 정체는? 가는 길에 창고에서 가스를 구할 수 있으니 반드시 얻어두자. 계속 진행하다 보면 엘리베이터가 있는데 듀보아가 봉쇄한 것을 볼 수 있다. 하는 수 없어 DN에리어의 대니가 있는 곳으로 돌아가자(반드시 가스를 얻어두어야 한다).

대니에게 가스를 주면 그는 문을 열어 준다.

문을 여는 대니

대니 : 존 부탁할 것이 있어, 안나를 만나면 전해주게.
대니 : 무리해서 남자처럼 하려고 하지 말도록, 그대로도 좋은 여자라고.
존 : 직접 말하시죠.
대니 : 노력했지만 잘 안돼.
존 : 알았어요 전하죠.

대니는 DN에리어를 통해서 해저터널로 가면 EN에리어로 갈 수 있다고 한다. 그리고 그곳을 지나기 위해서는 잠수복인 빅 짐이 필요하다고 말해 준다. DN에리어로 가면 우선 안나의 방으로 가보자. 안나의 방으로 가면 존이 잠수복을 사용해서 EN에리어로 간다는 사실에 놀란다. 그런데 몸 상태가 조금 안 좋은 듯. 옆쪽의 잠수복 착탈실로 가보면 잠수복이 하나 없어졌다며 예비용이 있긴 하지만 산소탱크가 없다는 얘기를 해 준다. 산소탱크를 얻으러 전에 후지야마가 있던 방의 옆쪽문으로 들어가 보자. 들어가보면 탱크가 있는 곳의 문을 수압 때문에 열 수 없을 것이다. 벽쪽에 나 있는 구멍을 막으면 회복이 가능할지도…. 다시 안나에게 가보면 그녀는 벽쪽의 구멍을 막으려면 껌 건?!이 필요하다는 말을 해 준다. 그리고 그것에 관해서는 대니에게 물어보라고 한다. 다시 에리어를 나와서 전에는 못 들어갔던 아파트먼트 에리어의 3층에 있는 대니의 방으로 가 보자. 대니의 방으로 들어가서 대니의 가족사진을 부면 대니가 나타난다.

껌 건(?)이 필요

대니의 과거가…

대니 : 그건 내 가족이야.
존 : 엿보려는 건 아니었어요.
대니 : 뭐 좋아, 가족은 사고로 죽었어, 그 날 아침 비상소집이 걸려 나는 가족 여행을 취소했어, 딸과 부인만 출발, 그리고 그것이 마지막이었어. 나는 2개월간의 항해에 돌아와 처음으로 그 사실을 알았어. 그 이후 나는 군에 진절머리가 나서 그만두었어, 하지만 이상하게도 바다에 미련이 남아 이곳으로 왔지.
존 : 저와 같군요.

리프트를 가동시키는 대니

껌 건을 얻자

강한 적이다 주의

대니는 껌 건은 네이비 에리어에 있고 군의 특수병기라고 한다. 그래서 봉쇄했던 네이비 에리어의 리프트를 다시 가동시켜 준다고 한다. 도킹 에리어의 에리어간 접속실로 가 보면 대니가 안내를 해 준다. 봉쇄가 풀린 리프트를 통해 네이비 에리어로 가 보자. 그리고 대니에게 NAVY 키 2를 받을 수 있다. 적들이 다르고 강해졌으니 주의하면서 전에는 못 들어갔던 지역을 이제는 열쇠를 통해서 갈 수 있다(E 풀에 있는 문이다). 진행하다 보면 병사의 방에서 껌 건과 아이템들 그리고 파일을 얻을 수 있고 비디오 1도 얻을 수 있다. 목적을 달성했으면 다시 돌아가자. 이 때 ERS실로 가보면 지나가 안소니라는 침팬치를 찾으러 갔다는 것을 알 수 있다.

껌 건을 사용하자

탱크를 얻자

다시 껌 건을 사용해서 갈라진 벽을 붙이자. 이후 잠수복 착용실의 AS를 가동시키면 방의 물이 다 빠져나갈

것이다. 탱크를 얻은 후 안나에게 가 보자. 그러나 안나는 세이프티 코드가 필요하다며 있는 장소는 잘 모르겠다고 한다. 우선 잠수복에 탱크를 부착시킨후 여기저기를 뒤져 보자. 그러나 코드는 얻을 수 없었다. 다시 안나의 방으로 들어가 보자. 그러나 안나가….

BOSS

아까부터 상태가 계속 않좋았던 안나 설마?! 안나 역시 괴물체에 감염되어 그녀의 몸은 점점 흉칙한 괴물로 변해가고 있었다. 놀라움을 금치 못하는 존, 안나를 적으로 상대해야 한다.

앗 안나의 몸이?!

안나가 보스라니…

안나의 패턴은 전에 다라스 함장과 비슷하지만 훨씬 강하다. 우선 대각선 방향으로 대시하면서 적의 공격을 피한후 L1자동조준을 사용해서 공격을 가하자. 원거리전을 추천하고 싶으며 무기는 당연히 개조샷건이다. 공격력이 강하므로 체력회복에 신경쓰도록 하자.

안나를 쓰러트리고 비통함에 젖는 존, 안나의 사체 부근에서 안나의 라이센스 코드를 얻을 수 있다. 잠수복

라이센스 카드를 얻자

바다로…

에서 코드인 '4171'을 입력하면 잠수복을 입을 수 있게 된다. 자 이제 해저 터널을 통해 EN에리어로 가도록 하자. 그런데 죽은 줄 알았던 안나(아니 몬스터가) 다시 일어나서 사라져 버린다. 해저터널에는 물고기가 공격을 해오지만 피해가 없으므로 그냥 무시하고 빨리 빠져나가자. 도중에 무기창고가 있지만 패스코드를 모르므로 그냥 지나쳐 가도록 하자.

EN 에리어에는 사자 모양의 적이 있는데 아주 강한데다가 빠르므로 주의하자. 진행하다 보면 듀보아를 볼 수 있다. 듀보아 역시 몸 상태가 좋지 않다. 듀보아는 EN에리어의 붕괴원인은 열폭주에 있다며 냉각수의 물을 이용해 소화하지 않으면 안된다고 한다. 하지만 이곳에서는 불가능하고 수동 밸브를 열어야만 한다고 한다.

듀보아와의 재회

밸브를 열 수 없다

냉각수 저장실로 가면 밸브가 몬스터의 체액으로 인해 열 수 없다는 것을 알 수 있다. 듀보아는 폭약으로 탱크를 날려버려서 소화시키는 방법을 생각해 내고 무기창고에 C4 플라스틱 폭탄이 있으니 가지고 오라고 하면서 '3742' 라는 패스코드를 가르쳐 준다. 이제 전에 못 갔던 수중지역의 창고로 가 보자.

패스코드를 입력해 창고로 들어가자 창고 안에는 많은 아이템들이 있고 또한 새로운 무기를 얻을 수 있는 카드도 있으므로 반드시 얻어두자. 더 깊은 곳으로 들어가면 C4폭탄을 얻을 수 있고 누군가가 있는 것 같은데….

존 : 누구 없습니까?
?? : 누구, 누구지?
존 : 존 메이어 ERS대원입니다.
맥코이 : 질긴 인연이군, 나다 맥코이다.
존 : 맥코이 대위!
맥코이 : 움직이지마! 제 정신을 유지할 시간은… 얼마 지나면, 설마…, 그래 내 몸은 침략당했어. 이럴 줄이야! 내가 이런 최후를 맞이하게 되다니, 존 지금 말해둘 것이 있어.
존 : 뭐죠
맥코이 : 스텔라의 일이야, 그 사고 때, 너는 전력을 다했어, 너에겐 얘기할 수 없었지만, 동생의 죽은 책임은 내게 있다는 기분이 들어.
존 : 맥코이 대위!
맥코이 : 오지마. 이런 모습을 보이고 싶지 않아. 나는 너를 동생처럼 생각해 왔어, 결혼식후에 이것을 건내주고 싶었어.

헛 맥코이가!

맥코이 대위에게 콜트 M1911A1 매그넘을 얻을 수 있다. 맥코이는 몬스터와 함께 같이 자폭할 기세이다. 아무것도할 수 없었던 존. 결국 맥코이는 플라스틱 폭탄을 폭파시켜 버리고 존은 더욱 더 큰 슬픔을 맞이하게 된다.

다시 EB보아에게 가 보자. 듀보아는 C4는 기폭장치가 필요하고 이를 위해 냉각수 저장실의 패널을 이용할 아이디어를 떠올린다. 존은 그의 재능

매그넘을 얻자

살신성인

에 감탄하고 이윽고 존은 냉각수 저장실의 패널에 폭탄을 장치하게 된다. 폭파를 실행하는 듀보아. 열은 식히게 되지만 물이 범람하게 된다. 존은 듀보아에게 같이 탈출할 것을 권유하지만 몸이 점차 변해가는 듀보아는 존을 지하터널로 인도하고는 최후를 맞이하게 된다. 당신은 진짜 남자라는 말을 남기면서….

폭탄을 사용하자!

열은 식혔지만

BOSS

점차로 괴물의 형태로 변하고 마는 듀보아, 지하터널로 빠져나오면 괴물로 변한 듀보아와 상대해야 한다. 공격력은 약하지만 움직임이 빠르고 천장을 통해 움직이므로 공격이 까다롭다. 우선 대각선 방향으로 도망치면서 자동조준을 해서 공격하도록 하고 접근시는 매그넘, 떨어져 있을 때는 샷건을 추천한다. 보스를 물리치고 수중으로 다면 다시 듀보아가 재등장 하는데 수중이라서 움직임 매우 느려진다. 게다가 산소 제한이 있어서 꾸물거리면 안 된다. 그리고 너무 가까이서 공

이 듀보아마저!

보스전1

수중 보스전

격하면 안 맞으므로 항상 거리를 유지하자. 수중 총 7~8발 정도면 이길 수 있으니 가능한 빠른 시간 내에 없애도록 하자.

도망가는 크렌시

天羽이로세

존 : 안소니를 찾았군요.
지나 : 붕괴는 어떻게 됐죠?
존 : 위기는 회피했지만, 모두를 구하지 못했어요.
지나 : 당신은 할만큼 했어요, 당신만의 책임은 아니에요, 그리고 몬스터에 대한 것인데… 확실히 세대교번을 하는 것 같아요, 정확히 말하면 진화하는 것이죠.

LAST CHAPTER

비극의 끝

비상등이 울리고

아아 샤론마저

소 모양의 중간보스

이 돌고래가…

통로를 나오면 우선 사체에서 소생약을 얻자. 이윽고 붕괴위험을 알리는 비상등이 울리고, 나아가서 시 팜 에리어로 진행하면 샤론을 만날 수 있다. 샤론을 도와서 돌고래를 풀어주자. 이윽고 샤론은 뛰쳐나가는데 곧이어 샤론의 비명소리가 들린다. 나가보면 전에 잇던 젖소가 변이해서 샤론을 습격한 것을 볼 수 있다. 존에게 돌고래를 부탁한다며, 지상에서 만나면 데이트를 하자는 말을 남기고 샤론은 숨을 거둔다. 샤론의 몸에서 '샤론의 방 열쇠'를 얻을 수 있다. 이제는 소 모양의 중간보스를 없애야 하는데 움직임은 굼뜨지만 내구력과 공격력이 강하므로 도망다니며 샷건으로 없애 주자. 샤론의 방에 가면 샤론의 일기와 그 외 샤론이 존을 짝사랑했다는 사실을 알 수 있다. 이후 돌고래가 있는 곳으로 가면 존은 돌고래를 보내버리고 샤론의 명복을 빈다. 이후 도킹 에리어로 가 보자.

재회

대니는 탈출을 위해 모두 네이비 에리어로 오라고 한다. 우선 탈출선을 얻기 위해 E-풀로 가 보자. 그러면 지나 박사가 스러져 있고 크랜시가 혼자서 도주하는 것을 볼 수 있다. 크랜시는 혼자서 도주를 시도하며 자신의 목숨이 타인보다 몇배나 중요하다는 등 시건방을 떨지만 결국 괴물에게 당해 죽음을 맞이하게 된다. 이후 대니에게 연락이 오고 대니는 이런 대좌의 행동을 예측한 듯 네이비 에리어로 탈출하자고 한다. 도킹 에리어로 다시 돌아가기 전에 ERS실과 창고에서 아이템 정비를 해 두자.

앗! 안나가…

자신을 희생하면서 존 일행을 구한 대니

도킹 에리어로 가면 대니가 리프트를 움직여 준다. 그런데 죽은 줄 알았던 안나가 대니를 습격한다. 존은 대니를 구하려 달려가지만 이미 때는 늦은 듯…. 대니는 존에게 먼저 가라고 지시하고 자신을 희생하면서 존 일행을 구한다. 아무것도 할 수 없었던 존은 더욱 더 깊은 비통함을 맛본다. 이제 남은 것은 지나 박사 뿐….

박사가 조종을 하고

무너지는 벽 테이블

뒤집어지는 네이비 에리어

존은 네이비 에리어로 향한다. 지나 박사의 조종으로 네이비 에리어는 빅 테이블로부터 분리되고 이윽고 해저기지 빅 테이블은 무너져 버리고 만다. 그러나 그 여파로 인해 네이비 에리어도 뒤집혀 버리고 만다. 우선 여기서 구조를 기다려야만 한다. 지나 박사가 무선을 시도하지만 기계가 고장난 듯 하다. 지나 박사는 이곳에 예비부품들이 있으니 그것을 찾아서 수리하자고 하고 또한 안소니를 걱정한다. 존은 이러한 상황에 왜이리 그 침팬치에 집착하느냐고 화를 내지만 지나 박사는 자신이 고아원에 있을 때부터 자신의 마음을 이해하는 유일한 친구이고, 안소니를 만나서 외로움에서 벗어날 수 있었다고 한다. 존은 박사를 위로해 준다.

부품 A

부품 B

부품 C

S.G의 고어?!

우선 다른 쪽은 길이 막혔으니 환풍구를 통해 길을 진행해야 한다(그전에 밖으로 나오면 창고를 갈 수 있으므로 탄창을 보충할 사람은 이쪽으로 우선 가자). 우선 병사의 방에서 여러 아이템들과 부품 A 를 얻자(여기는 약품을 보급할 수 있다!). 그리고 나서 자료실에 있는 환풍구를 통해 진행하면 부품 B와 여러 아이템들을 얻을 수 있다. 게다가 새로운 무기를 얻을 수 있는 카드도 있으니 반드시 찾자. 또, 파일도 하나 발견할 수 있는데 내용이 좀 심상치 않다(뒤에 소개함). 마지막으로 E-풀 지역을 거쳐서 통로를 타고 사다리로 내려가면 새로운 몬스터가 있고 여기서 부품 C를 얻을 수 있다. 다 모았으면 다시 컨트롤실로 와서 부품을 맞추고 무선을 시도하자. 무선을 시도하지만 구조대는 폭풍우 때문에 지금은 올 수 없다고 한다. 그런데 박사의 모습이 보이지 않는다. 과연 박사는 어디로 간 것일까?

밝혀지는 비밀

원흉은 이 침팬치?

전에는 갈 수 없었던 냉동실로 가보자 (이 전에 반드시 약품과 탄환을 가득 채워 놓고 복도에서 세이브를 해두자) 냉동실에 가서 컴퓨터를 작동시키면 놀라운 내용의 파일과 함께 사건의 원흉(?) 중의 하나인 지나 박사가 나타난다.

존 : 뭐지 이건?

지나 : 존!

존 : 모든걸 말해 줘요.

지나 : 안소니는 40년 전에 우주로 쏴 올린 것이에요, 그것이 지금이 되어 돌아왔어요. 가사상태, 동면하는 것 같았어요. 크랜시는 이 포트 회수계획의 지휘자였어요. 그것이 '딥 풀 계획'이죠. 그는 발견된 안소니를 보고 이런 것을 생각했어요. 가사상태가 된 안소니의 비밀을 해명해서 우주계획에 이용하는 것과 전 기종에 걸친 우주선 활동의 생명유지 장치를 개발하는 것 그것이 성공하면 그의 명성은 세계적인 것이 되죠.

존 : 그것을 알고도 당신은 이용당한 겁니까?

지나 : 연구가 성공하면 우주계획 뿐만이 아니라, 많은 난치병의 극복도 가능해요. 나는 한 사람의 연구자로서 그 계획에 참가했어요. 나를 위해서가 아니에요. 가사상태에 있는 기생 박테리아가 숙주의 세포를 취해서…. 이럴 줄은 연구중에는 상상도 못했어요.

존 : 원인은 안소니인 것인가.

지나 : 안소니가 나쁜 것은 아니에요.

존 : 이 녀석이 박테리아를 퍼트려 여기의 인간을 전멸시킨 거예요(흥분하는 존).

지나 : 종족보존의 본능이에요. 그가 잘못한 게 아니에요

존 : 지금의 우리들 인간은 어찌하죠(안소니를 죽이려고 한다).

지나 : 안돼요!

밝혀지는 충격적인 사실 그러나 이윽고 박사의 몸이…. 경악을 금치 못하는 존.

LAST BOSS

도와줘…

끔찍하다

패러사이트 이브?!

이 공격에 주의 하자

지나 박사가 라스트 보스일 줄이야. 우선 1차로 지나 박사는 마치 바이오 2의 라스트 보스와 비슷한 형태로 변한다. 촉수 공격이 무섭지만 멀리 떨어져서 새 무기로 난사해 주면 쉽다. 2차로는 마치 패러사이트 이브의 이브처럼 변신을 하는데 역시 라스트 보스답게 엄청나게 강하다. 우선 무기로는 매그넘을 추천하고 싶고, 카운터 공격(보스가 대시 중이나, 공격중, 공격 후 딜레이)가 아닌 경우는 절대로 대미지를 입지 않는다. 할퀴는 공격과 빛으로 공격후 대시하면서 공격하는 패턴이 있는데 할퀴기는 백스텝으로 피하며 공격하면 오히려 공격 기회를 만들 수 있다. 빛+대시공격의 콤보는 거의 HP의 반을 빼어가므로 빛 공격을 받았더라도 대시공격은 꼭 피하도록 하자. 우선 원 형태로 돌면서 피하거나 대각선 방향으로 적의 공격을 피하고 자동조준으로 카운터 어택을 먹이자. 그레네이드나 소생, 구급 아이템 등 여태까지 아꼈던 아이템들을 아끼지 말고 쓰도록 하자. 물론 산소공급은 필 수!

여기서 장치 하자

비극의 끝인가…

지나 : 미안해요 존, 내 몸의 상태를 알았지만 멈출 수가 없었어요. 마지막까지 노력했지만 안됐어요. 당신은 전염되지 않았어요. 빨리 도망가세요.

존 : 구조를 기다려야해.

지나 : 이 조용한 침략을 끝내주세요….

지나는 존에게 이 지역의 자폭열쇠를 주면서 자폭시킨 뒤 로켓 포트를 타면 폭발의 부력으로 인해 지상으로 갈 수 있다고 한다. 우선 열쇠를 받고 전에 부품 C를 얻었던 지역으로 가서 자폭장치를 가동시키자. 그러면 시간내로 탈출해야 하는데 재빨리 지나가 있는 곳으로 돌아가자.

남은 것은 람보와…

사론의 기원인 돌고래

존의 운명은?

지나 : 고마워요 나는 당신에게 구원받은 거에요. 당신이라면 반드시 과거를 딛고 일어서는 것이 가능할 거에요.

존 : 당신만은 도왔어요

지나 : 가요 존….

포트를 타고 탈출하는 존, 슬픈 음악과 함께 이 게임은 막이 내린다.

딥 피 어

스토리 이해에 도움을 주는 문서 파일들

이 게임에 나오는 파일 중 스토리 전개상 중요한 역할을 하는 것만 소개한다
(이 파일들을 못 얻어도 클리어는 문제가 없다).

빅 테이블의 개발 컨셉

빅 테이블의 건설, 운영경위
SSB-01 : BIG TABLE

199X년 7월 : 냉전종식과 같이 세계의 경찰로서 지위가 높아진 미국은, 종래 보다 장기 항해가 가능한 원자력 잠수함 "SSN-221 : SEA-FOX" 건조와 동시에 해저보급 기지의 중요성을 외치는 목소리가 미 해군 내에 높아져서, 20세기 말에 풀- 그레데이션 계획을 연방회의에 승인받았다.

199X년 3월 : 장기항해잠수보급기지 SSB-01을 미합중국 태평양 함대 소속 건설 프로젝트로 국방 총서에서 정식으로 결정

199X년 9월 : 듀보아-애멀릭이라는 해양건축 박사를 "SSB-01"의 설계자로서 결정

199X년 5월 : 건축착수

199X년 4월 : 마리아나 해구에 주요시설 건조, 이후 당초의 예정보다 기지환경시설을 증축, 해양 구조역학을 고려해서 4개의 기둥을 바탕으로 외견상 거대한 테이블로 보이게 함. 이 탓에 빅 테이블이라고 이름을 붙임. 주요시설은 이하의 에리어에서 이루어진다.

NAVY 에리어 : 빅 테이블의 도킹식 군 에리어
CCD 에리어 : 기지제어시스템을 총괄
AP 에리어 : 종업원용 주거 에리어
EN 에리어 : 동력을 발전하는 외부접속 에리어
EA 에리어 : 공기의 제조와 순환을 총괄.
정크 에리어 : 폐기물 처리 에리어

199X년 5월 : 막대한 기술과 다수의 인원으로 인해 기지의 운영비가 막대해짐

199X년 5월 : 국방총서는 기지 운영비의 해결책으로 공동연구에 착수해서, 연구시설의 일부를 민간기업에게 빌려주고 그 운영자금을 얻고자 함.

199X년 6월 : 빅 테이블에 선정된 기업은 다음과 같이 결정. 세계유수의 의료기기사인 MI사, 통신 네트워크계열 신예회사인 DN사, 그리고 해저환경개발의 시 팜으로 결정.

199X년 7월 : 심해 노동기준법에 근거, 빅 테이블의 노동기준을 국방성에 제출. 1일 20시간의 사이클, 총 3개월 근무를 상한으로 함.

199X년 9월 : 민간기업으로부터 재해에 대비해달라는 목소리가 커져서 구조대 배치를 결정. 군을 재대한 OB들로 구성된 민간구조회사 ERS(EMERGENCY RESQUE SERVICE)를 기지 내에 받아들임.

위기관리 매뉴얼
SSB-01 ,빅 테이블, 위기관리 매뉴얼

MAN.1 (에어 유니트가 고장이나 사고에 의해 가동불능이 될 경우)

ANS.1 AS의 위급시, 산소전환 시스템은 수동에 의해 작동됨. AS는 테트라 믹스를 통해 일정구역내에 일정량의 산소를 보급하는 시스템이다. 에어 유니트에서 항상 테트라 믹스(호흡용 혼합공기)의 제조를 하고 있다. 기지 전체에 보급을 행하나 이것이 고장이나 사고에 의해 산소공급 불능이 된 경우는 기지내의 생명유지 시스템이 비상모드로 전환됨. 비상모드 시에는 수동으로 AS의 사용이 가능, 일시적 해결 방안으로 사용할 것.

MAN.2 (침수가 일어날 경우)

ANS.2 침수의 원인을 해명, 해결해서 후에 AS로 배수가 가능함. 빅 테이블의 침수대책으로서 에리어간이나 공간사이에 2중벽 구조의 더블에리어를 사용하고 각 에리어 각 블록을 테트라 믹스가 지나감. 이 때문에 만약 침수 사고가 일어나도 각 에리어 블록에는 영향이 없다. 침수의 원인을 해명, 해결한 후. AS를 가동시키면 블록내에 테트라 믹스가 충만, 배수시키는 것이 가능.

MAN.3 (비상사태시, 빅 테이블의 탈출 방법)

ANS.3 ASWC(다기능 잠수함) 을 사용하거나 또는 DSRV(심해 잠수구난선)의 구조를 기다림 ASW등이 최우선이지만 빅 테이블에 구비되어있는 AWS의 수에는 한계가 있다. 이를 위해 DSRV의 요청을 해상에 해 두는 것이 필요하다. DSRV는 심해사고용 잠수정으로 수십명의 인원을 구조하는 것이 용이하다. 또한 위의 탈출방법이 불가능할 경우는 독립식의 NAVY 에리어로 일시적인 회피가 가능하다. 그러나 태평양 함대 총지휘관의 허가가 필요하다.

지나의 메모

1. 포유류에 기생해서 동료를 증가시킨다.
2. 처음에는 감기의 증상 압도적인 스피드로 숙주생물의 뇌에 기생, 혈액검사로 알 수 있음.
3. 폭발적인 배치력, 엄청난 수로 숙주를 먹어간다고 보여짐.
4. 지상에 이 세포가 발견된다면 11일 이내에 모든 포유류는….
5. 크랜시 대좌에게 보고해서 즉각 딥 플 계획의 실험중지를 권고했다.
6. 감기 바이러스 등이 침입된 세포에는 기생하지 않음.
7. 산소에 노출되면 생명활동이 현저하게 저하(약점?).

딥플계획 중간보고서
TOP SCERET

EYES ONLY
기밀사항 5063

주의) 이하의 데이터는 국가보안상 중대하게 취급되는 최고 기밀사항이기 때문에 딥플의 계획최고 책임자 크랜시 도킨즈 대좌의 허락없이 인도될 경우는 군법회의의 엄벌을 처함. 허락없이 상부에 보고를 하는 것도 이 경우에 해당됨.

스페이스 포트의 탑승원에 관한 보고서

1월 5일말경 마리아나 해구근처에서 인수된 스페이스 포트는 40여년전의(머큐리 계획)에 우주에 쏘아 올려진 유체실험용이라고 판명. NASA공식성명에는 이 스페이스 포트는 지구를 반주해서 대기권에 돌입할 예정이었으나 돌연 통제력을 잃어, 원격폭파했다고 함. 또한 이 스페이스 보트에는 안소니라는 침팬치를 탑승시켰다고 NASA는 기록했으나 회수한 포트내에는 침팬치가 살아있고 그 몸 상태는 동물이 동면하고 있는 상태와 유사했다. 내 개인적인 소견에는 이 침팬치에게 무엇인가가 작용해서 가사 상태가 된 탓에 몸의 신진대사가 늦추어지고 있는 상태라고 느껴진다.

6월 31일 Dr. 지나 와이즈백

기생세포에 관한 보고서

2주일 전의 검사결과 안소니의 생명을 유지했다고 생각되는 원인이 조금이나마 해명되었다. 그것은 안소니의 혈액, 게다가 세포내에서 보여지는 원시적인 기생 박테리아였다. 이 박테리아는 다른 생물에 기생하면 폭발적인 속도로 정상인 세포를 침식하기 시작한다. 이윽고 오리지널의 세포를 기생세포의 산물로 만들어 버리는 성질이 있다. 계산에는 인체에 기생할 경우 수시간 내에(오차를 포함해서) 몸 안의 전 세포를 취해버릴 가능성도 있다. 게다가 뇌세포로의 진입은 이상하다고 생각할 정도로 빠르다. 인간의 뇌 같은 경우에는 1시간 내에 침입해 들어가는 것이 가능하다. 나는 이 박테리아가 만들어낸 세포를 PC(Parasite Cell) 이라고 이름을 붙였다. PC는 바이러스가 아니다. 지구상에서 보이지 않는 새로운 종류의 생명체다. 하지만 과연 이것을 원시적인 기생충이라고 말해도 좋을까? 계속 조사를 진행시킬 필요가 있다.

3월 3일 Dr. 지나 와이즈벡

딥 플 계획 최종보고서-
TOP SCERET
EYES ONLY Σ

기밀사항 5065

안소니 체내의 데이터에 관한 고찰

안소니 체내에서 보이는 PC 기생세포에 관한 새로운 데이터를 찾기 위해 레포트를 작성. PC는 지구상에 도달하기 전의 존재이다. 어떤 종류의 원시적인 박테리아(VMH-117)의 특성과 닮았다는 것이 판명, 이 박테리아는 영장류를 최종 숙주로 하는 기생 생명체이다. 그러나 이 박테리아에는 특별한 해가 없다. 그러나 이 박테리아는 강한 방사선의 영향을 받기 쉽다는 사실이 판명되었다. 여기에 가설을 한가지 띄워본다. 그것은 우주방사선의 박테리아가 무언가 영향을 받지 않았을까 하는 것이다. 우주공간은 지구보다 수십배, 수백배의 방사선, 적외선, 자외선이 존재한다. 그것이 생물에 미칠 영향은 알 수 없다. 안소니가 탄 스페이스 포트는 40년도 넘게 우주에 방치되었다. 가혹한 우주환경 아래에 박테리아의 돌연변이에 의해 태어난 PC(기생세포)는 기생하는 숙주에 커다란 영향을 미칠지도 모른다. PC는 기생하는 숙주의 신진대사를 늦추게 하는 능력을 지니고 있고 곰의 동면과 같이 장시간의 생명유지를 하는 것이 가능하다. 이 능력을 이용해서 딥 플 계획이 성공한다면 '다이타 로즈' 계획 등의 항성간 우주비행이 머지않아 현실이 될지도 모른다. 게다가 현대의 의학으론 해명이 불가능한 병을 가사상태로 보존, 미래의 의학이 발전하면 병을 고치는 것이 가능하다. 결국 PC에는 미래의 가능성이 존재한다. 그러나 PC에는 중대한 결점이 있다. 그것은 숙주의 세포를 PC와 동형동가의 것으로 변화시켜 버린다는 성질이다. 그것에 의해 숙주의 외관이 커다란 변화를 일으킬 가능성이 높다. 그러나 나는 그러한 결점을 DNA의 해석으로 인해 근 미래에 해결이 가능하다고 믿고 있다. 미래의 가능성이 실현되는 일도 그리 멀지 않다. 우주공간에서 인간생활의 문제점인, 칼슘결핍이나 근육의 약화 등의 문제점도 해결이 가능할 듯 싶다. 그러나 여기에 우주공간에서의 한가지 문제점이 떠오른다. 그것은 인간이 우주에 진출하는 것은 소우주라 불러도 좋을 체내의 박테리아, 바이러스, 기생충을 우주에 진출시키는 것이 아닐까, 이러한 것들은 무시하려해도 무시할 수 없는 것이 아닐까.

3월 21일 Dr. 지나 와이즈벡.

분석을 마치고

이 게임을 클리어한 후 이 게임의 제목을 「DEEP FEAR」가 아닌 「DEEP GREEP」라고 이름붙이고싶을 정도로 비극적인 스토리가 인상적이었다. 솔직히 공포연출이나 액션성 등은 기대보다 좀 못 미치지만, 정말로 현실에서도 일어날 수 있는 참신하고 농도깊은 스토리와 많은 양의 동영상 연출은 마치 영화를 보는 듯한 느낌이었다. 후지야마 녀석의 행방이 불명한 것과 엔딩이 남기는 여운으로 판단하건데, 어쩌면 후속작이 나올지도….

- 黑衣聖騎士 -

COMBOY64 음속조차 초월하는 광속의 레이스!

F-ZERO X

제작사 : 닌텐도
장 르 : 레이싱
발매일 : 7월 14일 (발매 중)
발매가 : 5,800엔

닌텐도가 슈퍼 패미콤으로 처음 선보였던 레이싱 게임 F-ZERO! 기억하는 이도 많지 않은 이 게임을 닌텐도는 잊지 않고 있었다. N64로 파워 업되어 돌아온 사상 최강의 목숨을 건 스피드 레이스가 지금 펼쳐진다.

© 1998 Nintendo

외계인, 원숭이, 슈퍼맨까지… 정상인은 별로 없다

불의의 대사고로 3년간 개최 중지가 되었던 우주 최고의 레이스 F-ZERO! 마침내 열화와 같은 팬들의 성원에 힘입어 또다시 그 화려한 문을 열게 되었다. 참가 선수들은 제각기 자신들이 원하는 바를 이루기 위해 필승을 다짐한다. 어떤 이는 고액의 우승 상금을 위해, 또 다른 이는 누군가를 죽이기 위해….

게임 구성

F-ZERO X는 모두 6개의 모드로 이뤄져 있다.

GP RACE

메인 게임으로 총 30대의 경주 머신이 그랑프리를 위해 달리게 된다. 「NOVICE」「STANDARD」「EXPERT」의 3가지 난이도를 설정할 수 있으며 코스 역시 초급자용의 「JACK CUP」, 중급자용의 「QUEEN CUP」, 상급자용의 「KING CUP」으로 분류되어 있다. 각각 6개씩 총 18개의 다양한 코스가 준비되어 있다.

TIME ATTACK

말 그대로 시간과 승부하는 스피드 레이스다. 자신의 머신을 셋팅해가면서 베스트 타임에 도전하는 것인데 이것은 셋팅의 조합을 쉽게 이해하는데 도움이 될 것이다.

완주하면 최대 3대의 고스트 즉, 자신의 복제 머신도 등장한다. 또 일정 시간의 기록을 깨면 개발 스텝의 고스트도 등장하니 그의 기록에 도전해 보는 것도 좋다.

고스트가 레이스를 방해한다

COURSE SELECT
1: MUTE CITY

일정 시간을 초월하면 스텝 고스트가 출현

VS BATTLE

최대 4명까지 화면을 분할해 레이스를 펼친다. 각 순위별로 배당된 포인트를 나중에 총합해서 승부를 가린다. 재미있는 것은 슬롯 머신 게임으로 옵션에서 설정을 해 놓으면 경주 불능 상태인 리타이어가 되어도 상대에게 대미지를 입힐 수 있다.

●순위별 포인트

	2인 플레이	3인 플레이	4인 플레이
1위	5포인트	5포인트	5포인트
2위	0포인트	3포인트	3포인트
3위	—	0포인트	1포인트
4위	—	—	0포인트

리타이어되면 슬롯 게임으로!

●슬롯 머신 게임의 효과

마크	효과
XXX	현재 1위인 플레이어의 에너지가 0이 됨
	각 얼굴의 캐릭터의 에너지가 0이 됨
	전원 에너지가 0이 됨
	전원 에너지가 반으로 감소

DEATH RACE

죽느냐 죽이느냐의 비정한 레이스. 전용의 코스에서 다른 29대의 머신을 모두 리타이어 상태로 몰아넣는 것이 목적이다. 그러기 위해서는 사이드 어택과 스핀어택을 수시로 사용해 적의 에너지를 줄여 나가야한다. 자신이 리타이어가 되면 게임 오버! 어느 한 쪽이 쓰러질 때까지 계속 달린다. 물론 중량급 머신이 공격에 유리하다.

PARCTICE

그랑프리 모드에 등장하는 코스를 선택해 달리는 연습모드. 레이스 게임에는 뼈를 깎는 고통의 연습과 훈련을 쌓는 것만이 왕도(王道)이다. 역시 머신 세팅의 효과를 알아볼 수 있는 모드이니 적극 활용하자!

OPTIONS

게임의 세이브 데이터를 클리어하거나, 경주의 세부 사항들을 조정하는 모드. 이 모드에서는 슬롯 머신 게임을 설정해 둘 수 있다.

기본 조작 방법

C버튼

● ↑, →버튼	카메라 시점 변화
● ← 버튼	3P, 4P 대전시 화면의 랩 표시를 코스 레이더로 바꿀 수 있다
● ↓ 버튼	에어 브레이크. 그냥 브레이크다

스타트 버튼

PAUSE/RESET

R버튼

● →+R	오른쪽으로 슬라이드 턴
● ←+R	왼쪽으로 드리프트 턴

B버튼

A버튼을 누른 상태에서 B버튼을 누르면 순간적으로 스피드가 증가하는 부스트가 발동된다. 물론 일정량의 에너지를 소모한다

Z트리거 버튼

● →+Z	오른쪽으로 드리프트 턴
● ←+Z	왼쪽으로 슬라이드 턴

A버튼

엑셀이다. 누르면 달린다

3D 스틱

기본적인 이동키. 핸들과 같다. 즉, 힘을 줄수록 더 큰 커브를 그리게 된다. 또한 점프 중에 머신의 무게 중심을 이동시킬 수 있다. 이것은 나중에 설명하겠다.

F-ZERO X는 전투 레이스다!

솔직히 단순한 스피드 겨루기 게임이라면 누가 이 게임을 하겠는가?

F-ZERO X의 백미는 바로 공격형 레이스! "훗, 강해지고 싶은가 보군. 싸우는 법을… 가르쳐 줄까?"

필살 그 첫 번째! 사이드 어택!

Z나 R버튼을 2회 연속 누르면 된다. 겁도 없이 옆으로 끼어드는 상대에게 접근해 밀쳐내는 기술로 팬스 쪽으로 밀어붙이면 대미지가 증가한다. 팬스가 없는 곳이라면 코스 아웃 시킬 수도 있다. 물론 상대방만 대미지를 입고 성공하면 플레이어 머신의 에너지가 조금 증가하는 사악한 필살기다(한 번 맛들이면 빠져나올 길이 없다). 피트 에어리어나 대쉬 플레이트에서 노려봄직 하며 특히 스타

트시 선두를 빼앗는데 유용하게 쓰인다.

ZZ: 왼쪽으로 사이드 어택
RR: 오른쪽으로 사이드 어택

옆으로 밀어 부쳐라!

필살 그 두 번째! 스핀 어택!

R버튼을 누르면서 Z버튼을 2회 입력, 또는 Z버튼을 누르면서 R버튼을 2회 입력하면 된다. 머신을 회전시켜 주위의 상대들을 튕겨내는 기술로 포위당했다고 느껴질 때 쓰면 된다. 꽤 멀리 튕겨내므로 코스 아웃도 노릴 수 있다. 코스의 폭이 좁다면 금상첨화! 다만 스피드가 떨어지므로 남용하게 되면 꼴찌를 면하기 힘들다.

스피드가 떨어지니 신중하게 사용하자

커브에서의 테크닉

급커브를 돌 때 사용되는 테크닉은 세 가지. 3D 스틱에 의한 이동과 드리프트 턴, 그리고 슬라이드 턴이 바로 그것이다. 3D 스틱으로 급커브를 도는 경우에는 정말 엄청난 숙련도가 요구되니 가능하면 드리프트 턴과 슬라이드 턴을 사용하자. 이 두 가지 턴에는 각각 그 특징이 있다.

드리프트 턴은, 커브를 돌면서 가속이 되기 때문에 스피드를 유지할 수 있고 가속 중시형으로 셋팅된 머신에 어울린다. 그리고 슬라이드 턴의 경우, 커브를 돌 때 다소 스피드가 떨어지므로 최고속 중시형으로 셋팅된 머신에 어울린다. 커브를 돌고 나서의 위치도 각각 다르므로 다음 그림을 보고 잘 이해해 두자.

리타이어되면 슬픈 게임으로!

점프 중의 중심 이동

점프 중에는 3D 스틱에 의해 머신의 무게 중심이 바뀌게 되고 그에 따라 레이스에 영향을 미치게 된다.

● 스틱을 위로했을 때: 무게 중심이 앞으로 이동한다. 점프 중 스피드가 올라가고 비행거리가 짧아진다.

● 스틱을 아래로 했을 때: 무게 중심이 뒤로 이동한다. 점프 중 스피드가 떨어지고 비행거리가 길어진다.

제각기의 특징을 가진 30대의 머신!

F-ZERO X의 무한한 재미는 30대나 되는 머신을 자유롭게 선택해서 셋팅을 해 나가는데 있다. 처음에는 선택할 수 있는 머신이 6대뿐이지만 그랑프리에서 우승하면 선택 가능한 머신이 늘어난다. 머신은 기본적으로 4가지 요소로 이뤄지고 각 요소의 성능과 셋팅을 통해 자신만의 최강 머신을 만들 수도 있다.

머신의 기본 요소

■ **중량** 머신의 무게는 머신의 각 성능에 영향을 주므로 사실상 그 머신의 특징을 결정짓는다고 할 수 있다. 경량급은 1200Kg 이하, 중량급은 1600Kg 이상이다.

	가속	최고속도	부스트	그립	커브형태	다른 머신과의 충돌
경량급	좋음	높음	높음	좋음	고속커브	중량급 머신에는 튕겨짐
중량급	나쁨	낮음	낮음	나쁨	저속커브	별다른 영향을 받지 않음

■ **보디 (ボディ)** 머신의 무게는 머신의 각 성능에 영향을 주므로 사실상 그 머신의 특징을 결정짓는다고 할 수 있다. 경량급은 1200Kg 이하, 중량급은 1600Kg 이상이다.

■ **부스트 (ブースト)** 성능이 높을수록, 부스트 발동시 스피드가 올라간다.

■ **그립 (グリップ)** 그립이 좋을수록 커브를 돌 때 안정성이 높다. 즉, 코스 아웃되지 않는 것이다.

셋팅에 대해서

「EXPERT」클래스의 경우에는 머신의 셋팅이 반드시 필요하다. 어찌 보면 고수급 플레이어들만 사용할지도 모르겠다. 준비된 머신의 기본요소와 레이스의 특성을 잘 고려하지 않으면 그다지 효과를 기대하기 어렵기 때문이다.

개조는 두 가지

■ **가속 중시형**

스타트 때에 그 위력을 느낀다. 드리프트 시 속도가 떨어지지 않아 커브에서 유리하다. 하지만 최고 속도가 낮고 부스트와 그립이 떨어져 그다지 유용하지는 않다. 그랑프리에서도 가속 중시형의 셋팅이 필요한 곳은 거의 없다.

■ **최고속 중시형**

머신의 최고 속도가 높아진다. 부스트, 그립 모두 성능이 좋아서 수월한 경주를 펼칠 수 있다. 다만 스타트 때 최고 속도까지 도달하는데 시간이 좀 걸린다.

머신 및 파일럿 소개

캡틴 팔콘 CAPTAIN FALCON

블루 팔콘 (BLUE FALCON)
- 중량: 1260Kg
- 보디: B
- 부스트: C
- 그립: B

실력 좋은 상금벌이꾼으로 알려져 있지만 프로필에는 수수께끼가 많다. 알려진 것은 포트 타운 출신이라는 것뿐. 팔콘을 라이벌로 생각하는 자는 많다.

닥터 스튜어트 Dr. STEWART

골든 폭스 (GOLDEN FOX)
- 중량: 1420Kg
- 보디: D
- 부스트: A
- 그립: D

의사로서 엘리트 코스를 밟아왔지만 아버지의 죽음을 계기로 파일럿의 길을 걷는다. 과학자였던 아버지의 유산인 「골든 폭스」에 탑승한다.

피코 PICO

와일드 구스 (WILD GOOSE)
- 중량: 1620Kg
- 보디: B
- 부스트: B
- 그립: C

원(元)포리포트 군의 특수부대 소속이었던 군인. 겉으로 보기엔 F-ZERO X의 파일럿이지만 뒤쪽 세계에서는 유능한 히트맨이라는 소문도 있다. 마이클 첸과 대립하고 있다.

사무라이 고로 SAMURAI GROH

화이어 스팅레이 (FIRE STINGRAY)
- 중량: 1960Kg
- 보디: A
- 부스트: D
- 그립: B

악명 높은 도적단의 두목이며 상금벌이꾼이기도 하지만 수익을 캡틴 팔콘에게 뺏기고 있다. 그 때문에 그에게 라이벌 의식을 느껴 이 그랑프리에 참가했다.

조디 썸머 JODY SUMMER

화이트 캣 (WHITE CAT)
- 중량: 1150Kg
- 보디: C
- 부스트: C
- 그립: A

전투기 파일럿으로서 그 실력이 높게 평가되어 은하 우주 연방의 대표 선수로 뽑혔다. F-ZERO파일럿으로는 신참이지만 그녀를 한 수 위로 보는 라이벌들도 많다.

MM 가젤 MM GAZELLE

레드 가젤 (RED GAZELLE)
- 중량: 1330Kg
- 보디: E
- 부스트: A
- 그립: C

3년 전 F-ZERO 그랑프리 개최 중지의 원인이 된 대사고의 피해자. 목숨은 건졌지만 몸이 사이보그화 되었다. 주위 사람들의 만류를 뿌리치고 재도전한다.

머신 및 파일럿 소개

BABA 바바

아이언 타이거 (IRON TIGER)
■중량: 1780Kg ■보디: B
■부스트: D ■그립: A

파일럿에게 필요한 비정상적인 야생의 감각과 유연한 몸을 가지고 있었기에 스카웃 되었다. 그리고 고향을 떠나 훈련을 쌓고 이번에 데뷔전을 치르게 되었다.

OCT MAN 옥트맨

딥 크로 (DEEP CRAW)
■중량: 990Kg ■보디: B
■부스트: B ■그립: C

은하 우주 연방과 대립하는 혹성 「타코라」의 대표 선수. 「타코라」성인의 우수한 능력을 보여주기 위해 참가했다. 때문에 연방 소속인 조디 썸머와 존 타나카를 적대시하고 있다.

Dr.CLUSH 닥터 크러쉬

크레이지 베어 (CRAZY BEAR)
■중량: 2220Kg ■보디: A
■부스트: C ■그립: E

원래 머신의 엔지니어였지만 젊었을 적부터 꿈이었던 파일럿이 되겠다는 생각을 버리지 못해 직접 설계한 머신으로 참가한다. 노쇠한 몸을 스스로 개발한 조종 보조 기구로 극복하고 있다.

Mr. EAD 미스터 이·에이·디

그레이트 스타 (GREAT STAR)
■중량: 1870Kg ■보디: E
■부스트: A ■그립: D

수수께끼의 조직 「EAD」의 손에 의해 탄생한 사이보그. 그의 능력 테스트와 인공 지능 프로그램의 미스를 확인하기 위한 디버그를 겸해 레이스에 참가. 머신 역시 「EAD」의 것.

BIO REX 바이오 렉스

빅 팡 (BIG FANG)
■중량: 1520Kg ■보디: B
■부스트: D ■그립: A

바이오 테크놀로지로 부화된 공룡. DNA조작을 거듭해 보통인간과 같은 두뇌를 지녔다. 그랑프리에서 우승해 인간을 초월하는 것이 그의 목적이다.

BILLY 빌리

매드 울프 (MAD WOLF)
■중량: 1490Kg ■보디: B
■부스트: B ■그립: C

명백히 원숭이 과에 속하지만 그의 선조는 파일럿 훈련을 받고 최초로 우주로 나간 원숭이다. 원숭이가 F-ZERO에 참가한 것은 사상 최초의 쾌거(?)이다.

머신 및 파일럿 소개

실버 닐슨 SILVER NEELSON

나이트 썬더 (NIGHT THUNDER)
■중량: 1530Kg ■보디: B
■부스트: A ■그립: E

F-ZERO 그랑프리 최다 출장 기록을 가지고 있지만 우승 경험은 없다. 최근에는 나이 탓인지 잔소리가 많아지고 남의 최신 머신을 트집잡는 일이 많아져 소외당하고 있다.

고마 & 시오 GOMAR & SHIOH

트윈 노리타 (TWIN NORITTA)
■중량: 780Kg ■보디: E
■부스트: A ■그립: C

태어날 때부터 두 사람이 함께 행동하는 습성을 가진 「프리카켈」인. 규정에는 2인 탑승 머신이 금지되어 있지만 그들은 특별 케이스다. 출전 머신 중 가장 경량급머신에 탑승한다.

존 타나카 JHON TANAKA

원더 와스프 (WONDER WASP)
■중량: 900Kg ■보디: D
■부스트: A ■그립: D

은하 우주 연방의 일원으로 조디 썸머의 어시스트 엔지니어. 우승보다는 조디를 지키기 위해 급히 참가 신청을 한다. 그러나 조디를 지키기엔 머신의 성능이… 엔지니어 맞어?

미세스 에로우 MRS. ARROW

퀸 메테오 (QUEEN METEOR)
■중량: 1140Kg ■보디: E
■부스트: B ■그립: B

남편 슈퍼 에로우와 함께 부부로 참가. 평소 남편이 위기 시에 도와주고 있지만 초보 파일럿인 남편의 연습상태를 볼 겸해서 참가했다. 과거에 출전 경험이 있다.

슈퍼 에로우 SUPER ARROW

킹 메테오 (KING METEOR)
■중량: 860Kg ■보디: E
■부스트: B ■그립: B

지구의 평화를 지키는 슈퍼 히어로(이젠 슈퍼맨까지…). 숙적 조다가 대회에 참가하므로 그 음모를 파헤치기 위해 급히 라이센스를 따서 대회에 참가했다. 부인에게 꼼짝 못하는 약점을 가지고 있다.

블러드 팔콘 BLOOD PALCON

헬 호크 (HELL HAWK)
■중량: 1170Kg ■보디: B
■부스트: A ■그립: E

우주제왕 블랙 섀도우에 의해 태어난 캡틴 팔콘의 클론. 외모도 능력도 캡틴 팔콘과 똑같지만 유일하게 정신만은 악으로 세뇌되어 있다.

머신 및 파일럿 소개

잭 레빈 JACK LEVIN

아스트로 로빈 (ASTRO ROBIN)
■중량: 1050Kg ■보디: B
■부스트: D ■그립: A

열광적인 여성 팬들의 사랑을 받고 있는 F-ZERO계의 아이돌. 얼굴 사진이 들어간 상품이 대회장 안에서도 바닥나 곤란할 정도. 멋진 마스크뿐만이 아니라 실력도 확실하다.

제임스 맥 크라우드 JAMES Mc CLOUD

리틀 와이번 (LITTLE WYVERN)
■중량: 1390Kg ■보디: E
■부스트: B ■그립: B

용병 유격대 「갤럭시 독」의 리더. 일거리가 없어서 전투기를 F-ZERO머신으로 개조해서 참가. 어린 아들을 위해서라도 고액의 우승상금을 노리고 있다.

조다 ZODA

데스 앵커 (DEATH ANCHOR)
■중량: 1620Kg ■보디: E
■부스트: A ■그립: C

지구 정복을 꾀하는 악의 화신. 그가 왜 대회에 참가했는지는 알 수 없지만 지구에서의 에로우 부부와의 사투는 유명하다. 과거에 캡틴 팔콘과 싸운 적도 있다.

마이클 첸 MICHAEL CHAIN

와일드 보어 (WILD BOAR)
■중량: 2110Kg ■보디: A
■부스트: C ■그립: C

우주 폭주족 「블러디 첸」의 두목. 수 만 명의 구성원들에게 자신의 달리는 모습을 보여주려고 매회 대회에 참가하고 있지만 효과가 신통찮은 듯, 탈퇴자가 늘어가고 있다.

케이트 알렌 KATE ALEN

슈퍼 피라냐 (SUPER PIRANHA)
■중량: 1010Kg ■보디: B
■부스트: C ■그립: B

과거 수 차례 F-ZERO 개회식에서 오프닝 송을 부르는 큰 역할을 맡았던 초 인기 가수. 뛰어난 운동신경을 살려 드디어 소원이었던 파일럿으로 데뷔한다.

로저 버스터 ROGER BUSTER

마이티 허리케인 (MIGHTY HURRICANE)
■중량: 1780Kg ■보디: E
■부스트: B ■그립: B

어떤 일이라도 완수하는 우주의 운반책. 하지만 본업은 운송업자. 수취인 부재의 화물 F-ZERO머신 때문에 곤란해했지만 파트너인 드라크의 제안으로 대회에 출전하는 처지가 되었다.

머신 및 파일럿 소개

레온 LEON

스페이스 앵글러 (SPACE ANGLER)
- 중량: 910Kg
- 보디: C
- 부스트: C
- 그립: A

혹성 「주(ZOO)」에서 온 파일럿. 지구인과 비교하면 지능이 조금 떨어지지만 몇 배나 뛰어난 반사신경을 가지고 있다. 「주」에 있는 고아원을 위해 상금을 노리고 있다.

드라크 DRAQ

마이티 타이푼 (MIGHTY TYPHOON)
- 중량: 950Kg
- 보디: C
- 부스트: A
- 그립: D

로저 버스터의 파트너로 수송선의 조종을 담당. F-ZERO의 열렬한 팬으로 써키트를 달리는 것이 오랜 세월의 꿈이었다. 화물 중 머신을 발견하고 어쩔 수 없는 충동에 사로잡힌다.

비스트 맨 BEAT MAN

하이퍼 스피더 (HYPER SPEEDER)
- 중량: 1460Kg
- 보디: C
- 부스트: C
- 그립: A

어렸을 때 거대한 악어에게 먹힐 뻔했던 경험 때문에 맹수 헌터가 되었다. 자기 혹성의 맹수들을 모조리 해치우고 새로운 사냥감을 찾아서 참가. 맹수계 파일럿의 목숨을 노리고 있다.

안토니오 거스터 ANTONIO GUSTER

그린 팬더 (GREEN PANTHER)
- 중량: 2060Kg
- 보디: A
- 부스트: B
- 그립: D

원(元)도적단의 일원으로 사무라이 고로의 오른팔이었다. 고로에게 배신당해 외톨이 신세. 도적단을 나올 때 슬쩍한 머신으로 대회에 참가. 고로에게 복수를 하려 한다.

블랙 섀도우 BLACK SHADOW

블랙 불 (BLACK BULL)
- 중량: 2340Kg
- 보디: A
- 부스트: E
- 그립: A

전 우주에서 가장 두려워하고 있는 냉혹, 잔인한 악의 제왕. 출전 머신 중에서도 가장 무거운 애기(愛機)에 타고 수억의 관중 앞에서 캡틴 팔콘을 희생의 제물로 만들려고 노리고 있다.

어빈 고든 ARBIN GORDON

소닉 팬텀 (SONIC PHANTOM)
- 중량: 1010Kg
- 보디: C
- 부스트: A
- 그립: C

F-ZERO의 전신인 F-MAX에서 놀라운 성적을 남긴 전설의 레이서. 과학과 흑마술의 힘에 의해 200년만에 묘지에서 되살아났다. 레이스 실력은 전혀 녹슬지 않았다.

그랑프리 레이스에 대해서

경기 방식

각각의 대회는 순위에 관계없이 일단 6개의 코스를 완주하게 되어 있다. 각 코스는 세 바퀴를 돌아야하며 순위별로 배당된 점수를 대회가 끝난 뒤 총계를 내서 우승자를 가리는 것이다. 또한 코스가 시작될 때 스타트 위치는 이전 코스의 순위에 의해 결정된다. 상위 랭킹일수록 뒤로 간다.

최후의 승자는 누구?

순위	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
점수	100	93	87	81	76	71	66	62	58	54	50	47	44	41	38
순위	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
점수	35	33	31	29	27	25	23	22	21	20	19	18	17	16	15

부스트로 승부가 결정된다!

A버튼을 누른 상태에서 B버튼을 누르면 부스트가 발동된다. 에너지를 소모하지만 그만큼 일정 시간 스피드가 증가하므로 자주 사용해야하는 기술이다. 에너지의 낭비가 전혀 없다면 1바퀴당 5, 6번은 쓸 수 있다. 다른 머신들과의 거리를 좁히는데에는 이것보다 좋은 것이 없다. 직선 코스에서는 무조건 사용하자. 물론 커브와 에너지의 안배에는 신경을 써야한다.

한 번의 부스트로 이 정도!

보다 빠르게! 대쉬 플레이트

코스를 달리다 보면 자주 나타나는 것이 노란색의 화살표. 이것은 대쉬 플레이트로 이 부분을 지나가게 되면 스피드가 폭발적으로 올라간다. 에너지를 소모하지 않아 부스트를 사용하는 것보다 훨씬 효율적이다. 이 곳을 지나치지 않는다는 건 경기를 포기한 것과 마찬가지! 반드시 전부 사용할 수 있도록 하자.

이 곳을 지나가는 것은 의무다!

피트 인 따위는 없다! 피트 에어리어

F-ZERO에는 일반 레이스와 달리 피트 인이 없다. 휴식의 시간은 용납하지 않는 긴장된 레이스의 연속! 모든 것은 코스 위에서 해결해야 한다. 그래서 존재하는 것이 피트 에어리어! 분홍색으로 칠해져 있는 도로 부분이 바로 그것이다. 이 곳을 지나치는 동안에는 에너지가 회복된다. 코스 중에는 피트 에어리어가 짧은 곳도 있으니 잘 파악해서 부스트를 사용하자.

이런 극악의 피트 에어리어도 있다

리타이어가 되어도 다시 경기를 할 수 있다!

에너지를 다 소모해 머신이 파괴되거나 코스 아웃되어 지상으로 추락하는 경우 경기 속행 불능 상태가 되어 리타이어가 된다. 하지만 스페어 머신이 있다면 다시 경기를 할 수 있으니 에너지를 보충할 길이 없다면 리타이어를 이용해 새 머신으로 바꾸는 전략도 생각해 보자. 스페어 머신은 제한이 있으니 남용은 금물!

화면에 랩 표시 아래를 보면 스페어 머신의 대수가 표시

대회별 코스 공략

18개의 다양한 코스는 각각의 공략법이 필요하다. 이제부터 각 코스별로 주의해야 할 점들과 우승할 수 있는 포인트를 설명하겠지만…. 잊지 말자… 레이스의 왕도는 피나는 연습뿐임을. 코스 이름 옆의 시간은 개발 스텝의 베스트 타임이다.

F-ZERO의 감각을 익히는 것이 목적!

JACK CUP

JACK-1 MUTE CITY

8자 모양의 폭이 넓은 초급 코스

-에이트 로드- 1 '12 "507

F-ZERO의 감각을 익히는데 알맞은 코스. 폭이 넓기 때문에 코스 아웃은 걱정하지 않아도 되지만 코스 바깥쪽으로 달리면 그만큼 시간이 낭비된다. 쉬운 코스이니 만큼 나머지 29대의 라이벌들이 스피드 레이스를 펼치므로 가능한 코스 안쪽으로 들어가자.

2바퀴 째부터 사용 가능한 부스트 역시 적극 활용하자.

가능한 안으로 붙어라

직선코스다. 부스트 사용!

루프 뒤의 점프! 레버는 위로!

JACK-2 SILENCE

직선코스가 대부분인 하이 스피드 코스!

-하이 스피드- 1 '04 "791

긴 커브가 있지만 승부는 직선 코스에서 결정된다. 스타트 직후 커브를 돌고 나면 7개의 대쉬 플레이트가 연속으로 등장한다. 전부 사용할 수 있도록 위치를 외워두자. 대쉬 플레이트로 스피드가 올라가면 커브를 돌기 힘들어진다는 것도 생각해두자. 플레이트가 없는 곳은 부스트를 사용해 스피드를 유지하도록 하자.

대쉬 플레이트. 반드시 거쳐야 한다

플레이트가 없는 터널에서는 부스트로

피트 에어리어에서 부스트를 쓰는 것도 좋다

JACK-3 SAND OCEAN

파이프 같은 코스가 특징이다!

-파이프- 1 '05 "647

스타트 직후부터 터널이 등장한다. 파이프 형태의 터널 안에서는 벽을 타고 천장을 달릴 수도 있다. 하지만 파이프의 특성을 생각해 보면 코스 안 쪽 벽으로 달려야 시간을 줄일 수 있다. 처음 한바퀴는 라이벌들과의 접촉을 피해 바깥쪽으로 달리고 그 다음부터 안 쪽으로 달리자. 주의할 것은 천장으로 달리는 상태에서 터널을 나오게되면 코스로 추락 내지는 코스 아웃된다는 점!

터널 안에서 자신의 위치를 잃지 말자

처음에는 바깥쪽 코스로

급커브의 대쉬 플레이트. …무시하자·

이곳에선 라인을 따라 달리자

JACK-4 DEIVL'S FOREST

코스 전체가 휘어져 있는 스크류 코스

-스크류- 1 '11 "629

스타트 직후의 오른쪽 헤어핀 코스에 주의! 더트 존이 있다. 들어가면 스피드가 감속된다. 최고속 중시형 머신이라면 가속 때문에 더 애먹을 것이다. 슬라이드 턴이나 드리프트 턴을 이용해 안 쪽으로 붙자. 물론 옆에 라이벌이 있다면 사이드 어택으로 더트 존에 몰아넣자! 코너 외에 폭은 넓지만 코스가 전체적으로 휘어있어 전방에 무엇이 나타날지 모른다. 우선 코스를 확실히 기억해 두고 함부로 부스트를 사용해 충돌하는 사태가 일어나지 않도록 하자.

더트 존에 빠지면 끝장이다!

코너에서는 드리프트로

이렇게까지 꼬이면…

피트에어리어가 길다. 부스트!

JACK-5 BIG BLUE

새로운 체험이 시작된다. 이번엔 파이프 바깥이다!

-실린더- 1 '25 "087

기존 레이스 게임에서는 생각지도 못했던 고 난이도 코스다. 코스의 반이 파이프로 되어있고 플레이어는 그 겉 표면을 달리게 된다. 갑자기 방향을 바꾸거나 힘을 주면 곧 바로 코스 아웃! 섬세한 조작이 필요하다. 우승은 거의 불가능하니 완주를 목표로 하자. 피트 에어리어도 짧으니 부스트 역시 자제하자. 아무튼 6위안에만 들자.

○조금이라도 실수하면 코스 아웃이다

○이, 이런 곳을 달리라는 거냐?

F-ZERO X

파이프 비면에도 대쉬 플레이트가?

피트 에어리어가 짧으니 회복은 확실히!

JACK-6

코스 아래가 용암 지대인 테크니컬 코스!

PORT TOWN

-하이 점프- 1 '23 "270

급커브가 많은 고 난이도 코스. 그래도 BIG BLUE보다는 쉬운 편. 코스의 폭도 좁고 좌우로 계속 바뀌는 S자형 코너에서는 순위를 뺏기기 십상이다. 일단은 코스 안 쪽으로 바짝 붙으면서 S자 코너에서 사이드 어택을 응용한 코너링을 구사해 보자. 이른바 사이드 어택 턴으로 익숙해지도록 연습해두자. 터널이 끝나는 지점에서는 코스 바깥쪽에 빙판도 있으니 주의하자. 이 코스는 무엇보다도 연속된 대쉬 플레이트 후에 나오는 하이 점프가 일품이다. 고속 주행 중의 점프이니 머신의 제어에 신경 쓰지 않으면 안 된다.

사이드 어택으로 커브를 돌자

더트 존과 미전거지, 안 쪽으로

연속되는 대쉬 플레이트, 다음엔…

하이점프! 비행 시물걸다. 스피드를 유지!

진짜 전투는 이제부터다!

QUEEN CUP

QUEEN-1

업 다운이 교차되는 입체적인 코스

SECTOR α

-롤 오버- 1 '11 "753

코스의 상하 기복이 심해 시계(視界)가 나쁘다. 피트 에어리어도 짧으니 신중하게 사용하자. 갑자기 코스의 폭이 좁아지는 곳이 두군데 있는데 벽에 부딪혀서 대미지를 입지 말고 코스 중앙을 확보할 수 있도록 하자. 물론 그러면서 양옆으로 사이드 어택! 보디와 그립이 좋은 머신이 아니라면 힘들 것이다.

스타트하자마자 루프다

갑자기 나타나는 커브. 부스트를 썼다면…

될 수 있으면 정 중앙으로

피트에어리어도 좁은 코스 안에 있다

QUEEN-2

계속되는 점프 이것이 진짜 F-ZERO다!

RED CANYON

-점프 점프- 1 '08 "264

코스를 봐서 알겠지만 급커브와 코너링 도중의 점프가 존재한다. 급커브에서는 사이드 어택 턴을 사용하도록. 코스 전체에 팬스가 있으니 충돌에는 주의하자. 가장 중요한 것은 점프! 우선 점프 직전에 배치되어 있는 대쉬 플레이트는 무슨 일이 있더라도 사용해 스피드를 올리자! 만약 사용하지 못했다면 부스트로 스피드 업! 점프 도중에는 무게 중심을 앞으로 이동시켜 속도를 유지하는 것이 중요하지만 코너링 도중의 점프라서 착지점이 바로 앞에 존재하는 것이 아니다. 우선 착지점을 확인하고 무게 중심을 이동시키는 것이 포인트다.

대쉬 플레이트는 중앙에 배치되어 있다

점프 중 코스를 이탈하지 않도록 하자!

피트 에어리어가 길기 때문에 충분히 회복 가능!

QUEEN-3

업 다운이 심한 하이 스피드 코스

DEVIL'S FOREST 2

-업 다운- 1 '13 "091

갑자기 둔턱과도 같은 곳이 나오는 코스다. 고속 주행 중이라면 순간적으로 점프가 된다. 그 만큼 속도가 떨어질 수 있으니 무게 중심은 앞으로. 역시 시계가 나쁘고 완곡하지만 S자형 커브도 존재한다. 이 부분은 될 수 있는 한 중앙을 확보해 직선 주행으로 시간을 단축하자. 피트 에어리어가 짧으니 점프 중 대쉬 플레이트 쪽으로 미리 방향을 바꾸어 두는 것이 좋다.

순간적인 점프, 머신의 제어에 신경 쓰자

○코너의 중앙을 확보하자

○아래에서 보니 정말 기복이 심하다

○부스터를 쓸 수 있도록 완전히 회복하자

QUEEN-4

섬세한 코너가 이어지는 테크니컬 코스!

MUTE CITY 2

-테크니컬- 1 '10 "058

F-ZERO의 전투를 충분히 느낄 수 있는 코스다. 마치 자잘한 코스를 이어서 코스를 만들어 놓은 것 같아 쉴새없이 커브가 이어진다. 또 커브 뒤에는 머신들이 밀집될 가능성이 높아 속도를 내기 힘들다. 우선은 사이드 어택으로 상대를 밀치면서 커브를 돌고 상대가 없다면 드리프트 턴으로. 처음으로 점프 플레이트가 등장하니 앞쪽에 머신들이 밀집해 있다면 단숨에 뛰어 넘자. 웬만하면 상대를 하나씩 리타이어 시키는 쪽을 권하고 싶다.

우왓! 비, 비켜!

점프 플레이트를 활용

하나씩 제거해 나가자!

상대 머신 위에 떨어지면 대미지를 입는다

QUEEN-5

계속 이어지는 코너가 난관인 코스

BIG BLUE 2

-쿼 턴- 1 '57 "917

코너가 계속 이어지고 팬스가 없는 곳도 있는 고난이도 코스다. 일단은 리타이어 되지 않도록 하는데 초점을 두자! 스타트 직후의 연속되는 커브는 코스 안 쪽으로 드리프트 턴을 사용해 빠져나가고 터널 뒤에 나오는 급커브는 코스 중앙에서 오른쪽으로 드리프트 턴을 사용. 3D스틱을 쓰지 않고 코스 안으로 붙는 테크닉이 필요하다. 피트 에어리어가 두 군데로 나뉘어져 있어서 한번에 회복하는 것이 어렵다. 부스트 남용으로 인한 리타이어도 주의하자.

코스 안 쪽으로 붙어라

팬스가 없는 곳에서의 가속은 자제하자

코너가 계속 이어진다

짧은 피트 에어리어, 얇은 180˚ 커브!

QUEEN-6

다양한 요소가 복합되어 있는 테크니컬 코스

WHITE LAND

-스텝 업 로드- 1 '27 "557

S자 코스에 팬스 없는 커브, 점프 플레이트를 이용한 계단식 코스까지 정말 다양한 요소가 들어있는 코스다. 지금까지의 경험을 모두 발휘해야만 한다. 우선 터널 안에서의 S자형 코스에서는 사이드 어택 턴을 능숙하게 구사할 줄 알아야 한다. 중앙을 지키며 사이드 어택 턴을 사용하자. 부스트 시동 중이라면 거의 통과하지 못하는 부분임을 명심하자. 팬스가 없는 부분 역시 지금까지의 코너링 연습을 시험하는 것 같다. 당연히 코스 중앙을 지키며 브레이크를 걸어주지 않으면 코스 아웃! 점프 부분에서는 주의! 계단 모양의 코스라서 점프 뒤에 무게 중심을 앞으로 하면 코스 모서리에 충돌한다. 이 부분만은 무게 중심을 뒤로 이동시키자. 그립이 나쁜 머신은 완주도 힘들 것이다.

터널 안의 S자 코스! 스피드보다 조작 미스에 신경 쓰자!

터널을 빠져나오면 더트 존도?

F-ZERO X

펜스가 없는 부분. 중앙을 지켜라!

점프하면 스틱은 아래로!

이젠 테크닉으로 승부한다!

KING CUP

KING-1 마그마 필드를 단숨에 뛰어넘자! FIRE FIELD

-지그재그 점프- 1 '12 "911

코스의 밑면은 용암대지인 살벌한 코스. 코스 아웃만은 피하고 싶어진다. 전체적으로 상하 기복이 좀 심한 코스이지만 지금껏 해 온 훈련의 성과로 쉽게 극복할 수 있다. 문제는 스타트 직후의 하이 점프. 착지점이 지그재그 코스라서 착지 미스가 일어날 수 있다. 물론 점프 중 무게 중심을 뒤로 이동한다면 지그재그 코스를 단숨에 뛰어 넘을 수도 있지만 그러면 스피드가 떨어지는 것이 또 문제다. 선택은 자유! 필자는 바로 착지해 운에 거는 것이 좋다고 생각하지만…. 기복에 의한 순간 점프도 주의! 이 때는 당연히 곧바로 스틱을 위로 해 바로 착지하자.

하이 점프! 저 멀리 지그재그 코스가 보이는가?

착지와 동시에 사이드 어택 턴!

여기서 기복이 심하지만 중앙에만 있으면 문제없다

간판이 보이는 이곳이 순간 점프 부분. 미리 준비하자

KING-2 코스의 폭이 좁은 하이 스피드 코스! SILENCE 2

-웨이브 로드- 1 '22 "683

전체적으로 폭이 좁고 코너가 이어지지만 스피드에서 결정되는 코스다. 포인트는 무엇보다도 스피드가 떨어뜨리지 않는 것. 가장 애를 먹는 부분이 S자형의 코너. 양옆으로 더트 존이 있어 코스 안 쪽의 턴 기술을 봉쇄해 버린다. 믿을 건 역시 사이드 어택 턴! 이 곳을 지나면 연속 헤어핀 커브가 기다리고 있지만 이 부분은 코스의 폭이 넓으니 안심하고 드리프트나 슬라이드 턴을 활용하자. 펜스가 없는 코스에서는 중앙을 확보해 3D스틱만으로 돌파하는 수밖에 없다. 속도를 줄일 생각은 하지 말자. 괜히 그랬다간 다른 머신과 충돌해 코스 아웃만 된다.

피트 에어리어가 길기 때문에 충분히 회복 가능!

더트 존의 S자형 코스. 사이드 어택으로 일석이조를!

연속 헤어핀 코스 정도는 이젠 가볍게!

펜스는 없지만 속도를 줄일 수는 없다

KING-3 거대한 루프가 박력 만점! SECTOR β

-문설트- 1 '31 "200

환상적인 루프가 두군데 존재하는 코스. 루프에는 펜스가 없어서 코스아웃하는 머신들이 속출한다. 신경쓰지말고 단숨에 돌파하는 것이 최고다. 또다시 등장하는 좁은 코스에는 더욱 그악하게도 양옆에 더트 존까지 생겼다. 어찌 보면 상대방을 끝장낼 수 있는 절호의 기회이기도 하다. 이 곳에는 중앙에 대쉬 프레이트가 있으니 반드시 사용하도록. 가장 주목할 만한 것은 바로 트랩이 등장한다는 사실. 피트 에어리어 앞에 설치되어 있어 충돌하면 점프, 회복할 수 없게 되어 버린다. 트랩의 위치를 확실히 기억해 두자.

양옆의 더트 존. 이건 기회일지도…

속도를 유지하며 점프! 그리고 앞은…

루프다! 스피드 감이 만점!

트랩에 주의

KING-4

이보다 좁을 순 없다!

RED CANYON 2

-슬림라인- 1 '26 "761

뭐냐? 이 코스는?

정말 긴장되는 코스다. 코스의 폭이 전체 레이스 중 가장 좁기 때문에 충돌의 위험이 굉장히 크다. 아니 충돌하지 않는 것이 거의 불가능 할 정도이다. 폭이 좁으니 속도감도 배가되어 상대방 머신에 부딪히기 일쑤다. 코너에서는 3D스틱만으로 통과하는 것이 좋고, 정 안 된다면 사이드 어택 턴을 쓰도록. 최고속 중시형의 머신보다는 가속중시형의 머신이 유용할지도 모르겠다. 가장 열 받는 것이 피트 에어리어. 짧은데다 폭도 좁아 회복하기보다는 팬스에 부딪히기 십상이다. 그러니 부스트 사용도 자제하는 것이 좋다. 이런 곳에서 부스트를 썼다간 책임지지 못할 사태가….

다른 머신과의 충돌이 필연적이다

이런 극악한 피트 에어리어가!

KING-5

코스 전체가 하프 파이프

WHITE LAND 2

-하프 파이프- 1 '03 "790

어·렵·다. …단 한마디로 표현된다. 특별한 왕도도 없다. 그저 이제껏 해온 조작감이 통하기를 기도하는 것뿐. 그랑프리 중 최고의 난이도라고 자신 있게 말할 수 있다. 물론 우승 따위는 꿈 같은 이야기. 완주하는 것도 힘들다. 뭐랄까? 동계 올림픽의 봅슬레이 경기같다고나 할까? 스틱을 조금만 크게 꺾어도 곧바로 코스의 벽을 타고 코스 아웃되어 버린다. 물론 팬스는 없다. 사이드 어택 턴이나 드리프트, 슬라이드 턴을 써도 결과는 마찬가지. 오직 3D스틱에만 의존해야 한다. 더더욱 무서운 것은 대쉬 플레이트! 평소에 하던 대로 무작정 사용하게되면 초고속 코스 아웃이 기다리고 있다. 전방을 잘 살펴 쓸만하다고 생각될 때만 사용하도록. 부스트도 마찬가지. 다행히 워낙 난코스라서 다른 머신들과의 접촉은 거의 없다. 그렇다고 다른 머신들이 느리게 달리는 건 절대 아니다. 더더욱 절망에 빠질 뿐. 아까도 말했지만 완주가 최대의 목표다.

멋져 보이지만 마의 코스다

섬세한 조작으로 항상 중앙에 위치하자

이 플레이트는 절대 사용하지 말자!

멀리 보이는 코스가 왠지 마음의 여유를 가져다준다

KING-6

최후의 레이스! 황당한 직각커브

MUTE CITY 3

-크랭크 크랭크- 1 '32 "005

마지막 코스답게 모든 코너가 직각이다. 무조건 드리프트 턴과 슬라이드 턴을 써서 빠져나가자. 사이드 어택 턴도 쓸 수 있지만 순위를 지키기엔 별로 적합하지 못하다. 주의할 것은 점프 플레이트. 잘만 활용하면 직각 커브를 그냥 넘어갈 수도 있지만 어느 정도 연습이 되어 있지 않고서는 꿈도 꾸지 못할 일이다. 안전하게 그냥 무시하는 것이 좋다. 함부로 탔다간 직각 커브를 놓쳐 그대로 코스 아웃된다. 그 외의 코스는 모두 직선이니 부스트를 적절히 활용해 주자. 팬스가 없는 부분도 있지만 이젠 우습게 보일 것이다. 터널 안에는 마치 팬스가 있어 보이는 것처럼 꾸며놓았지만 바보가 아닌 이상 속는 것은 불가능. 언제나 코스 중앙을 달리는 습관을 길렀다면 전혀 문제될 것이 없다.

직각 커브 앞의 점프 플레이트! …무시, 무시

확실히 이용하면 이런 테크닉도 가능하지만…

회복을 철저히 해서 부스트로 결정짓자!

문제의 터널. 누가 속을라나?

분석을 마치며...

필자는 게임도 좋지만 실패작을 다시 활용해 성공작으로 만드는 닌텐도의 개발 정신에 놀라울 뿐이다. 그 언제였던가? F-ZERO라는 레이스 게임이 나왔던 때가. 사실 누구도 거들떠보지 않았던 비운의 레이스 게임으로 그저 슈퍼 패미콤 게임 리스트의 한 줄을 장식했을 뿐이었다. 하지만 닌텐도는 이 게임을 N64로 멋지게 레벨업 시켰다. 하드웨어의 성능이 뒷받침된 초고속 레이스와 입체적인 코스가 미래형 레이싱 게임의 일면을 보여줬다. 슈퍼 패미콤의 그것과의 기본적으로 달라진 것은 아무 것도 없는데 말이다. 어려운 경제 위기 속에 우리들도 적극적으로 폐품 활용을 해야 한다는 교훈을 남겨주는 소프트였다. …놀라워 닌텐도.

COMBOY64

지금 지구를 지키기 위해 슈퍼 로봇들이 일어선다!

슈퍼 로봇 스피리츠

제작사 : 반프레스토
장 르 : 대전 격투
발매일 : 7월 17일 (발매 중)
발매가 : 7,800엔

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

총 8대의 슈퍼 로봇이 등장해 박진감 넘치는 전투를 벌이는 『슈퍼 로봇 스피리츠』! 기존의 대전 게임에 가깝게 만들어져 누구라도 쉽게 즐길 수 있다. 하지만 슈퍼 로봇들은 어딘가 다른 구석이 있는 법! 슈퍼 로봇만의 독특한 전투 방식을 지금부터 알아보자!

프롤로그

인류가 우주로 나간지 1세기가 지나고 지구는 일찍이 없었던 위기를 맞게 된다. 라그랑쥬 포인트 5의 주역에서 수수께끼의 적들이 출현, 압도적인 수로 지구와 스페이스 코로니에 공격을 개시했다. 무인 기동 병기로 구성된 '에어로 게이터'라는 이 집단은 인간과 인공물을 파괴 목표로 해 지구를 대혼란에 빠뜨렸다. 그리고 지구 방위군과 코로니 연합군은 '에어로 게이터'의 신출귀몰한 움직임에 대항하지 못하고 결국 일방적으로 무너지게 된다. 특히 '에어로 게이터'의 중추인 거대 기동 병기 '쥬데커'는 막강해 지구의 슈퍼 로봇들이 차례로 쓰러져 갔다. 이러한 때에 '에어로 게이터'를 지배하는 '레비=토라'라는 소녀가 지구에 통보를 해왔다. 그 내용은 「지금부터 30일 후 인류 말살 작전을 수행한다. 인류가 미래를 원한다면 '쥬데커'를 쓰러뜨려라」라는 것이었다. 이에 맞서 지구의 슈퍼 로봇들은 힘을 합쳐 쥬데커를 쓰러뜨리는 작전 '오퍼레이션 슈퍼로봇 스피리츠'를 발동시킨다.
과연 지구의 운명은 어떻게 될까?

조작방법

- 방향키: 캐릭터의 이동
- A버튼: 킥/취소 버튼
- B버튼: 펀치/결정 버튼
- C버튼: 스피리츠 버튼
- L, R버튼: 공중, 지상필드 이동
- Z버튼: 트레이닝 시 상대의 자세 바꾸기
- START: 결정/전투 시 PAUSE

기본 커맨드

- P: 펀치
- K: 킥
- S: 스피리츠
- →:짧게 입력
- ⇒, ⇘:길게 입력

이동	
전방 스텝	→→
후방 스텝	←← 또는 ←⇐
화면 안쪽으로 이동	↓
화면 바깥쪽으로 이동	↓↓
대쉬	→→→ 또는 →⇒
공중 필드 이동	L 또는 R 버튼
지상 필드 이동	L 또는 R 버튼

다운	
다운된 채로 있기	P를 누르고 있는다.
앞으로 구르기	⇒
뒤로 구르기	⇐
화면 안쪽 구르기	⇑
화면 바깥쪽 구르기	⇓

공격	
중단펀치	↘P
중단 킥	↘K
대쉬 펀치	대쉬 중 P
태클	대쉬 중 K
필드 이동 공격	필드 이동 중 P 또는 K

잡기	
앞에서 잡기	P+K
뒤에서 잡기	P+K (상대의 등뒤에서)

다운 공격	
소 다운 공격	↖ 또는 ↑ 또는 ↗P
대 다운 공격	⇑P

특수 공격	
특수 스피리츠 공격	⇑ 또는 S
스파크	S

필드 이동과 동시에 공격!

스파크! 대미지가 있다

특수 공격. 캐릭터마다 하나씩 설정되어 있다

게임을 시작하기 전에

아무래도 슈퍼로봇이기 때문인지 초필살기나 스피리츠 기술에 무적 시간이 있다. 스피리츠의 경우 발동되면 무조건 무적이지만 초필살기나 스피리츠 기술에는 대미지를 입고 초필살기는 시전 자세부터 판정이 있는 그야말로 무적! 발동 초기에 잡기에 걸릴 수가 있지만 이 순간만 지나면 그 누구도 건드릴 수가 없다. 그 외에 스파크를 일으키면 잠시 무적이 되면서 상대를 밀어내므로 무적 시간을 잘 이용하는 것이 승부의 관건이다.

게임의 구성

스토리 모드
각 캐릭터 별로 준비되어 있는 스토리대로 대전을 한다.

VS모드
2인 대전용 모드

64모드
N64가 임의로 정해주는 캐릭터와 싸우는 모드

거츠모드
일종의 서바이벌 모드. 게이지 하나로 연승을 올리는 것이 목적

타임어택
최단 시간 내로 상대를 모두 쓰러뜨리는 게임

트레이닝 모드
캐릭터를 선택해서 연습을 한다. 키 조작 기록을 이용하면 상대를 움직이게 할 수도 있다

옵션
게임과 사운드의 설정, 지금까지의 대전 기록 등을 볼 수 있다.

각 캐릭터별 기술표

R-1

'초기대전 SRX' 출연
- 전장 : 19.1
- 중량 : 60.2t
- 파일럿 : 류세이 = 다테

STORY

라그랑쥬 전투에서 류세이=다테 소위가 타는 지구방위군의 슈퍼로봇 SRX는 쥬덱커에게 격파 당해 버렸다. 그 결과 R-2와 R-3는 함께 대파, 간신히 SRX의 머리에 해당하는 퍼스널 툴퍼 R-1만은 무사했다. R-2의 파일럿 라이디스 소위는 중상, 남은 류세이와 SRX팀 리더 아야=코바야시 대위는 다가올 쥬덱커와의 재전투에 대비해 R-1의 대폭적인 강화 개조를 진행하고 있었다. 그리고 두 번 다시는 지지 않겠다고 다짐하는 류세이는 R-1의 전투 데이터 수집을 위해 다른 슈퍼로봇들과 전투를 벌이게 된다.

커맨드 기술	
콤보GT	PP
콤보GT스윙	PPP
콤보GT스커드	PP⇒P
GT스핀킥	PK
리브 봄	→ P
봄 커터	→ PP
봄 슬래쉬	→ PP↓ P
봄 슬래쉬 스핀	→PPK
봄 스핀 킥	→ PK
비트GT	←P
스네이크GT	↓ P
커팅 GT	↙ P
스윗치 엘보	← → P
GT해머	→→ P
스왈로 킥	← K
힐 드롭	→→K
드롭 해머	→→KP
힐 스핀	→→ KK
힐 스커드 슬라이서	→→ K ⇒K
더블 스핀 킥	⇓ KK
풀튼GT	↙P(앉아서 등 돌린 상태)
풀튼GT 스핀	↙PK (앉아서 등 돌린 상태)

지대공 스피리츠 기술	
랜덤 샷 캔슬	랜덤 샷 중↓↓
랜덤 샷	↘→ S

지대지 스피리츠 기술	
GT샷	←S
리드GT샷	PS
콤보GT샷	PPS
콤보GT스윙 샷	PPPS
봄GT샷	→PS
R발칸	↘S
백샷	←P(등 돌린 상태)
풀튼GT나이프	↙PKS(앉아서 등 돌린 상태)
풀튼 랜덤 샷	↙PKS ←S(앉아서 등 돌린 상태)

캔슬 스피리츠 기술	
GT 샷	스파이크 직후 ←S
백 샷	스파이크 직후 →S(등 돌린 상태)
GT 샷	공중에서 스파이크 직후 ← S

데빌 건담

도몬의 형 쿄우지가 타는 데빌 건담. '에어로 게이터'의 DG세포 숙주로서 이용당하고 있다. 중간 BOSS라고는 하지만 그다지 강력하지는 않다. 전체적인 움직임은 느리지만 스피리츠 기술이 강력하다. 다행히 직선 공격이라서 회피는 쉬운 편. 초필살기는 공대지 기술로 맞아줄 수 없는 기술. 끊임없는 연타로 몰아 붙이면 손도 못써보고 쓰러지게 될 것이다.

단공 포메이션과 맞먹는 기술. 초필살기가 아니다!

무식한 펀치 난무! 이것도 일직선 공격

초필살기! 누가 맞나!

공대지 스피리츠 기술	
염동 샷	↘ S

공대공 스피리츠 기술	
GT 샷	← S

초필살기	
T-LINK 너클	↙ S
T-LINK 너클 캔슬	↙ S 후↓↓

캔슬 스피리츠 기술	
GT 샷	스파이크 직후 ←S
백 샷	스파이크 직후 →S(등 돌린 상태)
GT 샷	공중에서 스파이크 직후 ←S

캔슬 초필살기	
T-LINK 너클	지상으로 필드 이동 직후 ↙ S
더블스핀 T-LINK 너클	⇓ KK ↙S

원거리전과 접근전 양쪽에 모두 강한 R-1은 밸런스가 잘 맞는 주인공 기체라 할 수 있다. 돈파에 의한 접근 공격은 거리만 잘 맞추면 무조건 선제 공격을 할 수 있게 되고 거리가 멀어지면 콤보GT샷에 의한 원거리 공격이 유효! 지대공 기술인 랜덤 샷은 지상에서도 판정이 좋다. 또한 초필살기인 T-LINK너클은 커맨드가 간단해 아무 기술에서도 쉽게 캔슬로 들어갈 수 있다.

돈파의 공격! 리치가 조금 길다

먼 거리에서는 GT샷! 이것만으로도 상대는 죽은 목숨!

쓰기는 힘들지만 화려한 풀 틴 GT나이프!

랜덤 샷! 지상에서도 강력!

힐 스핀

다음에 스파크

간단한 커맨드로 T-LINK너클!

다이탄 3

'무적강인 다이탄 3' 출연
- 전장 : 120m
- 중량 : 800t
- 파일럿 : 하란 반죠

STORY

다이탄3를 몰고 숙적 메가노이드의 야망을 쳐부수는데 성공한 하란 반죠. 그와 함께 싸운 동료는 각자의 길을 걷기 위해 반죠 저택을 떠나간다. 그리고 아무도 없게 된 저택에는 창문으로 새어나오는 빛마저 모두 사라졌다. 그로부터 얼마 후, 평화를 되찾은 신 더 시티의 반죠 저택에 한 사람의 남자가 돌아왔다. 그때와 똑같이 비가 오는 날 밤…, 그 남자의 이름은 게리슨이었다. 게리슨과 같이 '에어로 게이터'를 쓰러뜨릴 대책을 강구하던 하란 반죠는 '오퍼레이션 슈퍼로봇 스피리츠'를 발동시키고 계획에 참가할 슈퍼로봇들의 힘을 시험하기 위해 전투를 벌인다.

커맨드 기술

기술	커맨드
다이탄 원투	PP
다이탄 원투 춉	PPP
스핀 어퍼	PP ←P
콤보 대쉬커터	PP ⇒K
다이탄 넥 커터	↙ P
다이탄 엘보	←P
다이탄 임팩트	→→P
임팩프 춉	→→PP
임팩트 터스커	→→PP ↘S
다이탄 춉	←→P
팬 챠지	←→PS
다이탄 자벨링	← ↘S
스이벨 자벨링	← ↘ SP
자벨링 대쉬	← ↘SPP
크로스 자벨링	← ↘SP →S
롤링 다이탄	↓ ↘ →K
다이탄 크로스 춉	↓ ↘→KP
다이탄 크로스 킥	↓ →KK
다이탄 슬라이딩	↓↙ K
사이드 씨클 어퍼	↘K⇒P
더스터 팬	←S
사이클 팬	↙S
갤롭 팬	↙SS
백 자벨링	(등 돌린 상태) →S

특수 잡기

기술	커맨드
역시	←P+K

지대지 스피리츠 기술

기술	커맨드
하돌 팬	←→PS ←S
페인트 하돌	↙ SP
콤보 다이탄 미사일	PPPS
콤보 다이탄 해머	PPP→ S
콤보 다이탄 점버	PPP ↘S
스핀 콤보 턴 점버	PP ←PS
트립 점버	→→ PPS
다이탄 미사일	←S
다이탄 해머	→→S
다운 데그 캐논	상대 다운 시 ↓S
썬 어택 난사	←↙↓↘→S

지대공 스피리츠 기술

기술	커맨드
다이탄 스냅퍼	↓↘→S
다이탄 스냅퍼 캔슬	스냅퍼 중↓↓

공대지 스피리츠 기술

기술	커맨드
다이탄 팬	↘S
레그 캐논	↓ S
다이탄 크래쉬	S

공대공 스피리츠 기술

기술	커맨드
점버 던지기	→→S
플로리쉬 자벨링	←→S

캔슬 스피리츠 기술

기술	커맨드
다이탄 해머	스파크 직후 ←S
점버 던지기	공중 스파크 직후 ←S

초필살기

기술	커맨드
썬 어택	←↙↓↘ →S(공중에서)

캔슬 초필살기

기술	커맨드
썬 어택	공중 이동 직후 ↘S
	점버 던지기 중 ← ↙↓ ↘→S
	플로리쉬 자벨링 중←↙↓ ↘→S

쓸만한 연속기는 없지만 그 파워만으로도 적을 압도하는 다이탄3! 팬과 점버를 이용한 다양한 기술을 쉴새 없이 구사하는 것이 포인트. 특히 자벨링 공격은 리치가 길어서 적을 멀리 밀어내는데도 아주 좋다. 팬 챠지와 역시는 스피리츠 게이지를 채울 수 있으므로 다이탄 미사일과 썬 어택 난사를 자주 쓸 수 있다. 특히 썬 어택 난사의 경우 초필살기인 썬 어택보다 그 위력이 엄청나게 커서 가까운 거리에서 히트시키면 거의 절명기에 가깝다고 할 수 있다. 썬 어택의 경우는 썬 어택 자체만의 공격력은 극히 미약하므로(사실 거의 대미지가 없다고 봐야한다) 다이탄 크래쉬를 수반하는 것이 정석이다. 다른 기술을 넣을 수도 있지만 가장 대미지가 큰 것은 바로 이것.

단공 크래커! 2히트 뒤에

상대는 등을 돌리게 된다

단공포! 상대가 단쿠거리면 정말 짜증나는 기술

공중 단공검 히트

지상으로 이동

캔슬 단공 포메이션!

무언가 확 둘리는 기분

단공 광이검도 만만치 않다

샤이닝 건담

'기동무투전 G 건담' 출연 · 전장 : 16.2m · 중량 : 6.8t · 파일럿 : 도몬 = 캇슈

STORY

우주에 떠있는 네오재팬 콜로니에서 라이조우=캇슈 박사는 자기 재생 · 자기 증식 · 자기 진화의 3대 이론을 구현화한 궁극의 기동병기 울티메이트 건담의 개발에 성공했다. 하지만 한 사람의 남자에 의해 그 무시무시한 건담은 빼앗겨 버렸다. 게다가 대기권 돌입시의 프로그램 이상으로 울티메이트 건담은 데빌 건담으로 변하고, 모든 것을 DG세포에 의해 그 몸으로 끌어들이는 악마의 병기가 되었다. 그리고 캇슈 박사는 책임을 물어 냉동형의 처분을 받게 되어 버렸다. 군의 울베 소좌는 그의 아들 도몬=캇슈에게 샤이닝 건담을 맡기고, 데빌 건담의 파괴를 명령했다. 아버지의 냉동 해제를 조건으로 도몬은 파트너인 레인과 함께 여행을 떠난다. 목적지는 '에어로 게이터'의 침략으로 황폐하게 된 지구…, 그 곳에는 데빌 건담을 훔친 남자, 형 쿄우지가 있었다. 물불 안 가리는 성격인 도몬은 데빌 건담과 쿄우지의 행방을 알기 위해 다른 슈퍼로봇에게 싸움을 건다.

커맨드 기술	
세컨드 프래셔	PP
서드 프래셔	PPP
포드 프래셔	PPP ↘P
샤이닝 프래셔 저스티스	PPP ↘PP
나듈 스트라이크 프래셔	PP ⇒K
어퍼컷	↙P
스콰트 프래셔	↓P
슬로잉 해머 펀치	←P
스피어 프래셔	일어서는 도중 → P
사이드 블로우해머	→→P
샤이닝 슬런트 너클	←↘P
스나이퍼 브래드	←↘PK
팔꿈치 치기 이권	↘PP
팔꿈치 치기 이권 정권 찌르기	↘PP ← →P
호버팅	↓↘→P
호버라이징 어퍼	↓↘→PP
호버 니 어설트	↓↘→PK
호버 라이징 에로우	↓↘→PP ⇒P
라이징 에로우 스트라이크	일어서는 도중 P⇒ P
숄더 스트라이크	⇘P
번개 발뒷꿈치 찍기	→→K
스핀 슬래스트 킥	←→K
슬래스트 스트레이트	←→KP
슬래스트 서드 프래셔	←→KPP
슬래스트 포드 프래셔	←→KPP ↘P
슬래스트 프래셔 저스티스	←→KPP ↘ PP

지대지 스피리츠 기술	
샤이닝 발칸	↘ S
샤이닝 핑거	←→S

지대공 스피리츠 기술	
샤이닝 쇼트	↓↘→S
샤이닝 쇼트 페이크	↓↘→S →S

공대지 스피리츠 기술	
샤이닝 쇼트	↘S
다이빙 샤이닝 핑거	↑
래쉬드 샤이닝 핑거	←↙↓↘→S

켄슬 스피리츠 기술	
샤이닝 핑거	스파크 직후 ← S
샤이닝 빔 소드	공중 스파크 직후 ← S

공대공 스피리츠 기술	
샤이닝 빔 소드	→→S

초필살기	
샤이닝 핑거 소드	→↘↓↙←S

켄슬 초필살기	
샤이닝 핑거 소드	지상으로 필드 이동 직후 ↙ S

접근전 최강의 캐릭터 샤이닝 건담! 슈퍼로봇계의 라우라고 부르고 싶다. 백미는 무엇보다도 쉴새없이 몰아부치는 콤보 기술! 샤이닝 프래셔 저스티스는 간단한 커맨드로 적을 계속 몰아부칠 수 있고 사이드 블로 해머와 숄더 스트라이크는 공격의 흐름을 끊거나 대전 개시 때 선제 공격으로 아주 좋다. 거리가 멀어진다해도 샤이닝 핑거가 있기 때문에 별 걱정이 없다. 주목할 만한 것은 다이빙 샤이닝 핑거로 발생시간은 느리지만 상대가 다운되었을 때 넣어주면 범위도 넓고 효과가 오래가서 히트되기 쉽다. 무엇보다 위력이 샤이닝 핑거 소드와 맞먹는다. 콤보로 적을 밀어내고 스피리츠 기술이나 초필살기를 넣는 것만으로도 충분히 강한 캐릭터.

세컨드

포스

저스티스!

○다이빙 샤이닝 핑거!

○범위가…

○이 정도!

콤보 뒤 스파크!

켄슬 샤이닝 핑거!

초필살기 샤이닝 핑거소드!

슈퍼 로봇 스피리츠

워커 캐리어

'전투 메카 자봉글' 출연
· 전장 : 18.6m · 중량 : 124t · 파일럿 : 지론 = 아모스

STORY

혹성 '조라'라고 불리는 지구···, 부모의 원수를 갚기 위해 오늘도 여행을 떠나는 지론=아모스라는 남자. 그리고 그를 중심으로 하는 아이언 기어. 어느 날 이노센트의 성역에서 원수 팀프를 발견한 지론은 전투를 벌이다가 힘이 지나쳐 돔의 중앙에서 대폭발을 일으킨다. 그 파격적인 행동에 흥미를 가진 이노센트는 지론과 그의 동료를 시험하기 위해 여러 가지 시련을 계획한다. 그리고 지론은 어느 사이엔가 게릴라의 중심이 되어 시빌리안을 해방시키기 위해 이노센트와 전투를 전개하게 되었다. 그럴 즈음 이노센트의 본거지 X포인트를 노리는 아이언 기어는 수수께끼의 성역 'EX포인트'를 발견한다. 정보를 얻기 위해 워커 캐리어로 내부에 침입한 지론이지만 곤충 모양의 소형 메카에게 습격 당해 위기에 몰린다. 게다가 그는 갑자기 발생된 '빛의 승천'에 말려버린다. 그리고 현재에서 곤충모양의 머신이 '에어로 게이터'로 불리는 것을 알고 이노센트와 연관이 있을 것으로 생각하고 '쥬덱커'를 쓰러뜨리려 한다.

완전히 개그 캐릭터. 파워는 세지만 쓸만한 연속기는 없다. 프라잉 백 기어 턴이 그나마 괜찮은 편. 워커 캐리어의 진면목은 바로 잡기에 있다. 드리프트 턴에서 이어지는 뒤 잡기와 자이언트 캐리어 스윙이 아주 쓸만하다. 특히 드리프트 턴은 상대의 뒤로 돌아가니 이것부터 쓰고 보는 것이 좋다. 상대가 공중에 있어도 캐취 더 폴로 문제없다. 캐리어 바쥬카 자세는 S를 안 눌러주면 그냥 쓰러지므로 캔슬로 쓰는 것이 좋다. 부메랑도 역시 캔슬로. 이디옴 랜처는 치상이 판정이 더 좋은 기술이다. 황당한 것은 초필살기. ···미사일 던지기. 역시 개그 캐릭터. 주의할 것은 공중 필드 이동. 공중에 계속 있으면 출력 부족으로 떨어진다는 것.

커맨드 기술	
왕복 빈터	PP
스핀 헤스	PP →P
크라이머 킥	K(점프와 동시에)
백 기어 턴	KK ←K
플라잉 백 기어 턴	KK ←K ←K
더블 피스톤 어퍼	↙PP
프레스 킥	↘KK
드롭 킥	← →K
킥 컷	↙K

특수 잡기	
드리프트 턴	P+K
자이언트 캐리어 스윙	←↘ P+K
캐취 더 폴	↓↘→ 나 ↓↙ ←P+K

지대지 스피리츠 기술	
캐리어 바쥬카 자세	↓↙ S
캐리어 바쥬카 발사	자세 후 바로 S

지대공 스피리츠 기술	
이디옴 랜처	↓↘→S
부메랑 이디옴	→→ S

공대지 스피리츠 기술	
캐리어 발칸	↘S

공대공 스피리츠 기술	
부메랑 이디옴	→→ S

캔슬 스피리츠 기술	
캐리어 바쥬카	스파크 직후 ← S
부메랑 이디옴	스파크 직후 ← S(공중에서)

초필살기	
미사일 던지기	←↙↓↘→ S

캔슬 초필살기	
미사일 던지기	지상필드로 이동 후 ↙S

드리프트 턴

바로 이어지는 뒤 잡기

자이언트 스윙! 데미지는 그다지···

캐취 더 폴! 난 날기 힘들단 말야!

스핀헤스··· 뭘 하자는 건지···

초필살 미사일 던지기!

마스터 건담

'기동무투전 G 건담' 출연 · 전장 : 16.7m · 중량 : 7.2t · 파일럿 : 동방불패

STORY

전설의 무투가이자 과거의 킹 오브 하트인 동방불패. 그는 도몬의 스승이기도 하다. 데빌 건담이 '에어로 게이터'의 무인 병기에 DG세포를 심어 그들의 숙주로 이용되는 것을 알고 있는 그는 '에어로 게이터'의 앞잡이로 싸우게 된다. 하지만 그의 목적은 데빌 건담을 '에어로 게이터'에게서 되찾아 줄 새로운 코어의 발견에 있었다. 때문에 그는 '에어로 게이터'의 본거지인 남미를 나와 다른 슈퍼로봇들과 싸우면서 데빌 건담의 코어가 될 적임자를 찾고 있었다. 하지만 역시 새로운 코어는 도몬 밖에 없다고 확신하게 된다. 동방불패… 그의 목적은 무엇일까?

연속적으로 이어지는 발기술이 압권이다. 표를 보면 알 수 있듯이 각 자세에서 K공격으로 다른 자세로 이어진다. 이것만 알아두면 끊임없는 발 공격을 계속할 수도 있다. 암흑절수는 샤이닝 건담과 같은 기술로 사용법도 같다. 선풍 와괴축으로 상대를 띄운 뒤 연속 발기술로 들어가는 것이 무난하다. 초필살기인 초급패왕전영탄은 회피하기 쉬운 기술이니 다운 시에만 쓰도록 하고 석파천경권도 마찬가지다. 다만 석파천경권은 2히트시키면 거의 절명기에 가까운 기술이 되니 거리를 잘 알아두자.

커맨드 기술	
선풍 와파장	PPP
선풍 와괴축	PPK
촌지번장	↙PP
감하존	↓P+K
와괴축	간하존 중 K 장응예하로
장응예하	←P+K
백렬각	장응예하 중 →→K 사굴체로
사굴체	↙ P+K
선무전축	사굴체 중 K 감하존으로
이연파쇄각	→→KK 장응예하로
전신학취전각	→K →KK (등을 돌린 상태)

지대지 스피리츠 기술	
암흑절수	←→S

지대공 스피리츠 기술	
암흑투의	↓↘→S
암흑투의 캔슬	암흑투의 중 ↓↓

공대지 스피리츠 기술	
전벽지충장	↘S

공대공 스피리츠 기술	
전벽공충장	→→S

캔슬 스피리츠 기술	
전벽공충장	스파크 직후 ← S
암흑절수	스파크 직후 ← S

초필살기	
초급패왕전영탄	←↙↓↘→S
석파천경권	←↙↓↘→S (공중에서)

캔슬 초필살기	
석파천경권	공중필드 이동 직후 ↘S

발기술의 시작. 이연파쇄각!

자동으로 장응예하!

곧바로 백렬각!

사굴체로

선무전축!

감하존으로

와괴축!

장응예하로 다시 반복

초필살 초급패왕전영탄!

2히트되면 한 번에 이 정도 데미지

단바인

'성전사 단바인' 출연
· 전장 : 6.9메트 · 중량 : 4.4 루프톤 · 파일럿 : 쇼우 = 자마

STORY

혼의 고향으로 불리는 바이스톤 웰. 하지만 그곳은 드레이크=루프트라는 남자의 야망에 의해 전란의 땅으로 바뀌고 있었다. 지상에서 오라 로드를 통해 바이스톤 웰로 소환 된 쇼우=자마는 드레이크를 쓰러뜨리기 위해 동료들과 함께 전투를 계속했다. 하지만 쇼우가 조종하는 오라 배틀러 단바인과 드레이크 군의 여병사 가라리아의 바스톨이 검을 주고 받던 때, 이변이 일어났다. 눈부신 오라의 빛이 두 사람을 감싸고 두 사람의 모습은 바이스톤 웰에서 사라지게 된 것이다. 그리고 그 빛이야말로 지상과 바이스톤 웰을 잇는 오라 로드인 것을 쇼우와 참은 알 리가 없었다. 지상으로 올라온 쇼우와 단바인은 방위군과 슈퍼 로봇들에게 '에어로 게이터' 오해 받고 공격당하게 된다.

커맨드 기술	
PK 콤보	PK
PK 엣징	PK ⇒P
PDK 콤보	P ⇓K
숏어퍼	↙ P
어퍼PK	↙ PPK
어퍼PDK	↙ PP⇓ K
어퍼PK엣징	↙ PPK ⇒P
언더 스플래쉬	↓ P
오라소드 슬래쉬	←P
오라 소드 슬라이서	←PP
슬라이스DK	←PPK
슬라이스 엣지	←PPS
오라 소드 스플래쉬	→→P
오라 소드 슬래스트	↓↘→P
라이징 크로 스플래쉬	일어서는 도중 PP
라이징 크로 스핀테일	일어서는 도중 PK
스핀 스크래치	KK
스핀 스크래치 하이	KKK
스핀 스크래치 썸머 솔트	KK ⇒K
라이징 소드	일어서는 도중 S

공중 커맨드 기술	
버스터 엣지	PP
크리티컬 버스터	PPP

지대지 스피리츠 기술	
오라베기	→→S
숏 오라베기	←→S

지대공 스피리츠 기술	
와이어 크로	↓↘→S
와이어 크로 캔슬	와이어 크로 중 ↓↓

공대지 스피리츠 기술	
오라 샷	↘S
오라 샷 캔슬	오라샷 중 ←←
드롭 오라 쇼트	↓S
글라이딩 오라베기	↓↙ ←S
글라이딩 숏 오라베기	→S

공대공 스피리츠 기술	
오라 쇼트	←S
버스터 쇼트	PS
엣지 쇼트	PPS
오라베기	→→S

캔슬 스피리츠 기술	
오라베기	스파크 직후 ←S
오라쇼트	공중스파크 직후 ←S

초필살기	
하이퍼 오라베기	→↘↓↙ ← S(공중에서)
하이퍼 오라베기 공단열파	→↘↓↙ ← S ⇐나⇒(공중에서)

캔슬 초필살기	
하이퍼 오라베기	공중 필드로 이동 직후 ↘S 글라이딩 오라베기 상승 중 ↑S 크리티컬 버스터 직후 ↑ S
하이퍼 오라베기 공단열파	위와 같음

무엇보다 중요한 것이 캔슬 스피리츠와 캔슬 초필살기를 능숙하게 사용하는 것! 기술이 느리고 칼이 있지만 그렇게 긴 리치도 아니기 때문에 슬라이스 DK나 슬라이스 엣지가 아니면 쓸만한 기술이 없다. 때문에 캔슬 오라베기를 이용한 쉴 새 없는 공격이 필요하다. 하지만 공중에서는 크리티컬 버스터가 있어서 매우 강력! 크리티컬 버스터로 상대를 떨어뜨리고 오라베기를 넣는 것이 좋다. 즉, 상대를 공중으로 유인하는 것이 승부의 갈림길! 하이퍼 오라베기는 직선으로도 사용이 가능하기 때문에 공중에서 쓰는 부담이 줄어든다.

슬라이스 DK

콤보 뒤에

스파크

캔슬 오라 베기!

크리티컬 비스터 앞에는 적이 없다

직선으로도 나간다

떨어뜨린 상대에게 하이퍼 오라 베기!

쥬덱커

'에어로 게이터'의 중추부가되는 거대 기동 병기. 레비=토라의 전용기다. '에어로 게이터'의 정체는 미래의 지구에서 온 '네오 이노센트'. 미래의 지구가 외계의 적, 제국군에게 침략을 받게되자 과거의 우수한 슈퍼로봇들의 데이터를 수집하기 위해 과거로 온 것이다. 그러나 레비=토라는 자신이 제국에게 세뇌를 받아 데이터의 수집과 동시에 지구를 침공한 사실을 모르고 있다. 그녀는 미래의 주인 쥬덱커=고쇼에게 데이터를 보내지만 그것을 받는 것은 제국군이었다.

쥬덱커는 스피리츠 게이지가 언제나 꽉 차있기 때문에 다양한 스피리츠 기술과 초필살기를 자유자재로 구사한다. 대공, 대지 어느 쪽도 약한 구석이 없다. 더욱이 덩치가 커서 잡기도 안되므로 맞붙어 싸우는 것은 무리가 있다. 일단 공격 패턴을 확인한 후 스피리츠 기술이나 초필살기를 쓰고 난 헛점을 노리는 것이 포인트다. 물론 공격은 초필살기 외에는 생각할 수 없다. 스피리츠 게이지를 채우기 위해서는 쥬덱커의 펀치를 방어하는 것이 좋다.

초필살기! 범위 안에서는 지상도 공중도 안전하지 못하다!

펀치를 방어해 게이지를 채우자!

이때 공중으로 이동!

쥬덱커의 다음 공격은 정해져 있다

미리 기술을 걸자!

갔다 오다 맞은 쥬덱커. 패턴을 익히면 문제없다

볼테스 V

'초전자 머신 볼테스 V' 출연

· 전장 : 58m · 중량 : 600t · 파일럿 : 고 켄이치

STORY

보아잔 성의 해방에 성공하고 지구로 귀환한 볼테스V와 솔라 팔콘. 하지만 그곳에서 그들을 기다리고 있던 것은 새로운 침략자 '에어로 게이터'였다. 행인지 불행인지 장거리 워프 항행을 실행한 볼테스 팀은 라그랑쥬5 전투에 참가하지 않았다. 그 때문에 군 상층부는 피해가 없는 볼테스를 중심으로 슈퍼로봇 부대의 재편성을 결정. 켄이치가 이끄는 볼테스 팀은 30일 후의 '쥬덱커'와의 전투에 대비해 대조도(大鳥島) 빅 팔콘 기지에서 기체의 튠업을 진행시키고 있었다. 하지만 켄이치들은 볼테스와 솔라 팔콘이 군의 극비계획의 일단(一端)을 담당하는 것에 대해 썩 내키지 않는 기분이다

고수급 캐릭터일까? 쓸만한 기술이 보이질 않는다. 유일한 콤보라 할 수 있는 랜드 타이푼은 3히트 째가 짧아 맞추기 힘들다. 순간적인 헛점을 찾아 공격하는 타입. 그래도 가장 좋은 것은 원거리에서의 볼테스 바쥬카 공격! 미들로 쓰면 중단 판정이니 앉아서 피할 수도 없다. 초필살기인 천공검은 페인트로 쓰는 것이 더 나을 정도로 맞추기가 힘들고 그랜드 파이어는 캔슬로 쓰면 위력이 좋아 아주 쓸만하다. 아까도 말했지만 천공검 등으로 상대를 혼란시켜 한 방 먹이는 것이 포인트! 정말 고수급 캐릭터일까?

커맨드 기술	
너클 스트라이크	→P
백화권	↙P
장화권	←P
더블 너클	일어서는 도중 PP
봄버 너클	↓↘→P
랜더 타이푼	KKK
미들 랜더 한 방 먹이기	↘KP
아소(阿蘇) 무너뜨리기	↙K
아이플랜더	→K(등 돌린 상태)

지대지 스피리츠 기술	
볼테스 바쥬카	←S
미들 볼테스 바쥬카	←←S

지대공 스피리츠 기술	
체인 너클	↓↘→S
체인 너클 캔슬	체인 너클 중 ↓↓

공대지 스피리츠 기술	
캐트링 미사일	↘S
초전자 코마	←↙↓↘→S
초전자 볼	천공검 자세 중 ↓↘→S

공대공 스피리츠 기술	
초전자 빔	←S

초필살기	
그랜드 파이어	←↙S
천공검 V자 베기	S(공중에서)
천공검 캔슬	천공검 자세 중 ↓↓

캔슬 초필살기	
그랜드 파이어	지상필드 이동 직후 ↙S

PP공격

이어지는 너클 스트라이크!

봄버 너클로 마무리. …힘들다

천공검!

이때 초전자 볼!

다시 천공검!

V자베기!

분석을 마치며

슈퍼로봇을 이용한 대전 게임 중 가장 완성도가 높다고 생각한다. 쓸데없는 화면 분할이라든가 밸런스가 안 맞는 필살기 따위는 없다. 오히려 스파크나 무적 시간을 이용한 슈퍼로봇의 막강함이 녹아있는 평범한 대전 게임이 아주 잘 매치가 되고 있다. 단점이라면 너무 평범하다는 것. 필살기를 쓸 때 더 화려한 연출이나 스토리 모드의 배경 같은 부분에 신경을 썼더라면 좋았을텐데(줄무늬의 단색 배경… 슈퍼로봇 대전 같다) 음악 역시 너무나 빈약. 과거의 주제가를 그대로 되살린 것도 좋지만 N64로 이런 사운드는 좀 너무 했다. 분석을 하면서 아쉬웠던 것은 이 정도다. 하지만 리얼한 성우들의 울부짖음과 함께 작열하는 필살기를 보면 역시 슈퍼로봇 매니아는 한 번쯤 해보는 것이 좋다는 생각이 든다. 더위를 날려라! 단공 광아검!

폭렬 형사들의 화려한 컴백!!

다이너마이트 형사2

제작사 : 세가
장 르 : 격투액션
발매일 : 발매중

항목
그래픽
조작감
스토리
연출
사운드

다채로운 기술과 참신한 연출로 큰 인기를 얻었던 3D액션 게임 「다이너마이트 형사」. 드디어 그 후속편이 등장했다. 「버철 파이터2」로 유명한 MODEL 2기판을 사용하여 전작에 비해 월씬 향상된 그래픽. 다양해진 기술들 그리고 더욱 화려해진 연출은 액션게임 팬들을 만족시켜 주기에 충분할 것이다.

이번엔 호화 여객선에서 한판 승부다!

프롤로그

작년(2015년) 12월 31일에 일어난 이터널 타워 점령사건을 기억하는가? 그 사건의 주모자는 와타나베 콘체른 일가인 와타나베 가드 서비스의 사장 '울프 홍고'였다. 사건 후 그는 체포되고 수감을 위해 샌프란시스코에서 알카트라스로 이동하던 중 그를 태운 수송기는 갑자기 예정된 비행루트를 이탈, 카리브해 공해상에서 연락이 두절된다. 기체의 잔해조차 발견되지 않는 상황이지만 어느날 녀석이 아직 살아있는 것 같다는 익명의 정보 제공이 있었다.

부르너의 독백

2016년, 7월. 여객선 버뮤다호는 버뮤다 트라이앵글이라 부르는 해역에서 처녀항해 중 납치? 세계적으로 경제가 어려운 이 마당에 호화 여객선을 타다니 과연 어떤 놈들일까?

대통령의 직접 의뢰라고 해서 내키는 대로 OK 해버렸지만 지금 생각해 보니 경솔했어. 원래 샌프란시스코 시민의 안전을 지키는 것이 내 임문데, 웬 대통령 딸 구출이야!! 솔직히 나 같은 중년 형사가 나설 곳도 아닌데… 앞으로 어떻게 해 나가야 되나!!

이 세상에 믿을 수 있는 건 오로지 나 자신밖에 없다는 게 내 신조야. 이번 임무도 혼자서 수행할 생각이었는데, 어쩔 수 없이 3인 1조 팀으로 행동해야 할 것 같군.

오늘이 첫출근이다. 곁에는 늠름해 보이는 동료들… 이 친구들이라면 같이 행동해도 나쁘진 않을 것 같군. 중년 남자부터 여자 대원까지… 제법 기분 괜찮네.

파워 업 시스템

아이템 P를 5개 얻거나 아이템 S를 1개 얻으면 파워 업 상태가 된다. 지속 시간은 30초.

5개를 먹어야 파워 업!

1개만 먹어도 파워 업!

주인공 캐릭터 소개

부르너 델린저 경장(43)

전작 다이너마이트 형사에서도 터프함을 과시한 MR.다이너마이트. 그는 지난 번 사건의 공적으로 경장으로 승진하였다. 부인 바바라와의 사이도 조금 회복된 것 같다.

에디 브라운(21)

이 녀석도 미해군 특수부대 SEALS의 멤버다. 무에타이가 특기로 그의 콤보는 상당히 강력하다.

진 아이비(27)

미해군 특수부대 SEALS의 여군인. 격투술의 프로페셔널로 중국 권법의 달인이라고 한다. 진의 경력은 수수께끼에 싸여있다.

테러리스트 소개

울프 홍고

지난 번 이터널 타워 점령 사건의 주모자이자 이번 사건을 일으킨 장본인. 전작에 비해 훨씬 파워업한 모습으로 등장한다.

거북이맨

게 맨

일식 요리사

미션 2 스테이지 2의 보스

더 닌자

해적 부부

모든 미션의 스테이지 1의 보스. 부부간의 금술을 이용한 합동공격은 너무도 강력하다

소울 하라기리즈

조작법 설명

「다이너마이트 형사2」는 펀치(P), 킥(K), 점프(J) 3버튼을 사용한다. 버튼과 레버의 조합으로 다양한 액션이 가능하다.

기본 조작

기술	조작
달리기	레버 2회 입력
대쉬	J버튼 빠르게 2회 입력
잡기	적과 밀착
적 들어올리기	적과 함께 높은 위치(테이블 위 등)에 있거나 기절상태일 때 밀착
다리잡기	다운된 적의 다리 쪽에서 레버+P
주변 물건 집어들기	레버+P
무기& 아이템 잡기	P

커맨드 기술

기술	조작	기술	조작
회전 어퍼	P+K+J	날아 내려차기	점프중 P
퀵 어퍼	(레버중립)P+J	날아 내려차기	점프중 K
점프 올려차기	(레버중립)K+J	다운공격	점프중 P+K
굴러 돌려차기	(레버 앞)P+J	팔꿈치폭탄	점프 착지시 P
덮치기	(레버 앞)K+J	회전 스매시	점프 착지시 K
이권	대쉬 후 P	펀치 연타	PPP(파워업 시 PPPPP)
다리후리기	대쉬 후 K	킥 연타	KKK(파워업 시 KKKKK)
로켓 킥	달리기 중 K	연환전신각	PPPK
썸머솔트 킥	K버튼 모았다가 떼기		

잡기 후 기술

자이언트 스윙(전 캐릭터 공통) 레버 1회전 P

■ 브루노

기술	조작	기술	조작
더블 암 스플렉스	레버 뒤 P	업어치기	KKKK
브레인 버스터	레버 뒤 K	백 드롭	KKKP
카게가스미	PPPP	뒤로 보내기(파워업 시)	PPPP
DDT	PPPK	프론트 스플렉스 4단(파워업 시)	PPPKKK

DDT×2

프론트 스플렉스

기술	조작
진 아오토메(파워업 시)	KKKKKK
백 브리커 4단(파워업 시)	KKKPPP

백 드롭×2

똥꼬

백 브리커

■ 진

기술	조작
합기투	레버 뒤 P
프랑켄 슈타이너	레버 뒤 K
고아떼	PPPP
불구 3단	PPPK
코브라 트위스트	KKKK
대끊기 3단	KKKP
뒤로 보내기(파워업 시)	PPPP
무척추 8단(파워업 시)	PPPKKK

한팔 꺾고

두팔 꺾어 찍은 후

다시 한팔

목 꺾고

뒤에서! 오메~ 앞에서 뒤에서리고리

앞에서

기술	조작
진 아오토메(파워업 시)	KKKKKK
로메오 스페셜 9단(파워업 시)	KKKPPP

팔 꺾고

다리 꺾고

또 꺾고

돌리고×2

거기 밟고

뽑아서

꼬아 꺾고

들어 꺾는다

■ 에디

기술	커맨드
한판 업어치기	레버 뒤 P
호연락	레버 뒤 K
프론트 스플렉스	PPPP
뒷목 강타	PPPK
박치기	KKKK
목꺾기	KKKP
뒤로 보내기(파워업 시)	PPPP
드라이버 3단(파워업 시)	PPPKKK
진 아오토메(파워업 시)	KKKKKK
배룡조 4단(파워업 시)	KKKPPP

꿇어 자식아

○드라이버

○마무리~

목 꺾고 복부가격

뭉개고

배룡조로…

적 들어올린 후 기술

기술	커맨드
집어 던지기	P
킥	K
점핑 파일 드라이버	J+P
점핑 새우꺾기 드라이버	K+P

다리잡은 후 기술

기술	커맨드
패대기	P
던져버리기	K

권총소지 시 잡은 후 기술

기술	커맨드
체포	P
소지품 털기	K

기상 공격(다운시)

기술	커맨드
어퍼	P
킥	K
헤드 스프링	J

기술 설명

대쉬 J버튼을 타이밍 좋게 두 번 눌러 빠른 이동이 가능하다. 대쉬에서의 연계기까지 잘 활용하면 꽤 고난이도의 플레이를 펼칠 수 있다.

다리들기 집어던진 물건을 맞아 다운된 상대에게 사용할 수 있다. 일단 다리를 잡으면 들쳐메기 타입의 무기처럼 사용할 수 있다.

적 들어올리기 집어던진 물건을 맞은 적은 일어나서 기절 상태가 된다. 이 때 밀착하여 들어올리는 것이 가능하다.

다운공격 다운된 상대에게 추가 대미지를 입힐 수 있다. 보스전에 유용하다.

자이언트 스윙 버파에서 울프의 자이언트 스윙과 동일하다. 주변 적들에게도 대미지를 입힌다.

울프 안 부럽다

진 아오토메 적을 덮친 후 버튼 입력을 중단해 보자. 역으로 적에게 깔리는 장면을 볼 수 있다(다시 역전시키는 것도 가능하다).

호연락 버파 카게의 것보다는 띄우는 고도가 낮아 혼자서는 후속 콤보를 먹일 수가 없지만 2인 동시 플레이 때는 콤보 연결이 가능하다.

대끊기 3단 '세상의 모든 남자는 모두 늑대!'라고 생각하는 여성 게이머에게 적극 권장하고픈 기술. 카메라 앵글이 좋다면 더욱 멋진 장면을 감상할 수 있다.

회전 어퍼 긴급 회피기로 발동시 완전 무적이지만 라이프 게이지가 약간 감소한다. 적의 잡기기술이나 연타계 기술에 걸렸을 때 사용하자. 손에 든 무기를 버릴 때도 사용한다.

체포 · 소지품 털기 이 게임의 백미라 할 수 있는 부분. 일단 권총을 소지하고 적을 붙잡았으면 곧바로 포박하지 말고 일단 주머니를 털자. 별의별 아이템이 다 나온다. 운이 좋으면 라이프 회복 아이템도 얻을 수 있다. 더 이상 털 것이 없으면 그때 포박하면 된다. 모두 털었는데도 더 털라고계속 요구하면 '급소'를 차버리는데 이때 플레이어에게 엄청난 경직시간이 생긴다(단, 진은 별 반응을 보이지 않는다. 리얼리티의 극에 달한 게임). 체포로 적을 처리하면 점수가 오르지 않는다는 것과 체포가 통하지 않는 적도 있다는 것에 유의하자.

기상공격 세 가지 중 헤드스프링을 권장하고 싶다. 짧지만 타격판정도 있으며 원하는 방향으로 이동이 가능하다.

퀵 어퍼 전작에서 계승된 승룡권. 대공기로 쓸모가 있을 듯한데…

덮치기 사용 후 다운상태가 된다는 것에 유의.

뒤로 보내기 던지는 각도를 잘 맞추면 벽에 적의 머리를 처박을 수 있다. 처박기에 성공했다면 엉덩이에 사격연습을 해보자. 상당히 재미있다.

아이템 설명

소지가능 무기

권총이나 탄창 등 넣어 가지고 다닐 수 있는 것을 말한다. 다른 무기를 얻으면 갖고 있던 것을 버리지 않고 넣어두었다가 나중에 다시 사용할 수 있다. 다음 장면으로 이동할 때도 들고 갈 수 있다.

핸드건(권총)

위력은 낮지만 소지시 체포와 소지품 털기가 가능하다. 평상시에는 3연사, 파워 업시에는 5연사가 가능하다

서브 머신건

권총보다 위력이 세다. 권총과 마찬가지로 탄창으로 총알을 보충할 수 있다

손도끼

P버튼으로 찌르기, K버튼으로 휘두르기가 나간다. 리치는 짧은 편

사용횟수 무제한무기

찌르기 타입, 휘돌리기 타입, 들쳐메기 타입이 있다.

쇠파이프

많이 본 듯 한데…

화장실 청소용 솔

급하면 뭐든지 무기가 될 수 있다

창

목도

원래 학생주임 전용 아이템이지만 여기선 플레이어도 맘대로 쓸 수 있다

응용무기

장면에 맞게 다양한 것들이 있다.

냉동 생선

들쳐메기 타입의 무기로 이동 스피드가 느려진다. 몇 번 쓰면 부서진다. 비슷한 종류로 역기, 긴 의자 등이 있다

살충제

대미지는 약하지만 적을 잠시간 무방비 상태로 만들 수 있다. 후추가루 같은 종류

마이크 스탠드

마네킹

초밥

무기는 무기지만 피해가 경미하니 웬만하면 그냥 두자. 만두, 사과 등이 같은 종류

다리미

휘돌리기 타입의 무기. 전방위 공격이 가능하다. 같은 종류로 전화기가 있다

사용횟수 제한무기

위력이 강한 대신 무게로 인해 이동 속도가 현저히 느려진다.

미사일 런처

전작부터 계승. 확실한 살상능력을 보장한다.

삼연장 무반동포

위력이 상당하며 폭발로 인해 주위의 적들에게까지 피해를 줄 수 있다

대전차 라이플

구경 50mm의 강력한 화기. 무반동포와 같은 폭발은 일어나지 않는다

레이저 캐논

레이저에 맞은 적은 감전으로 인해 잠시 동안 경직시간이 생긴다. 관통력이 있다

다이너마이트 형사2

스테이지 공략

미션 1은 고공침투

「다이너마이트 형사2」에서는 시작시 세 가지 미션 중 하나를 선택할 수 있다. 선택하는 미션에 따라 스테이지 진행 순서만 바뀌는 것이 아니라 등장하는 적이나 아이템, 배경, 스토리, 데모 등에 약간의 차이를 보이게 된다. 금방 식상해지는 진행 액션의 단점을 극복하기 위한 제작사의 노력인 듯.

미션 1은 고공에서의 침투, 미션 2는 측면으로의 침투, 미션 3는 배 밑바닥으로의 침투이다. 여기서는 미션 1을 기본으로 공략하기로 하겠다.

3은 배 밑으로

스테이지 1

착지와 동시에 몇 마리의 적이 등장하는데 손 푸는 기분으로 가볍게 요리해 주자. 해치를 열고 들어가면 휴게실이다. 바 뒤에 숨어 있는 적에 주의하며 피아노 옆의 오락기를 들어 던지자.

그 후 적에게서 떨어진 권총을 가지고 소지품 털기연습. 녀석들을 다 처리하면 거북이 남자가 등장하는데

○장사났네

거북이 등장

첫 번째 이벤트 신

권총이 있다면 간단

발은 어디 간 거야?

체포가 통하지 않으므로 주의하자. 그 후 이벤트 신이 나오고 수영장으로 이동한다.

일단 체포나 기본기로 적들을 처치한 후 보스 해적부부가 등장하면 그 때 주변의 무기들을 사용한다. 레이저 캐논과 대함 미사일만으로도 해적부부는 빈사상태. 나머지는 의자로 가볍게 찍어주자. 무기들을 잘 이용해야 클리어가 쉽다는 것을 명심. 기본기로 싸우려면 꽤 힘들다. 해적부부의 공포의 합동 공격에 각별히 주의하자.

가방에 숨어 있었군

일단 대함 미사일 한방!!

의자로도 패주고…

공포의 합동공격

스테이지 2

계단의 연결 통로에서 시작한다. 벽에 있는 전화기를 떨어뜨렸다면 OK. 리치가 상당히 길어 간단히 요리할 수 있다. 전화기없이도 이용할 수 있는 물건들이 많아 간단히 넘어갈 수 있다.

좌측 벽 전화기

이것이 가드!!

이벤트 신이 나오는데 실패하면 약간 위험한 상태로 의상실에 진입하게 된다. 의상실에서 가장 무서운 놈은 쌍기관총맨. 한번 난사당하면 라이프 반이 날아가니 우선적으로 처리하자. 좌우의 의자와 마네킹을 이용해 적들을 즐겁게 구타할 수 있다.

기관총맨의 기상공격에 주의

다시 이벤트 신이 나오는데 여기서 실패하면 버서커의 방으로 들어가게 되므로 주의하자.

P or K이다

다시 레스토랑(미션 2는 일식, 3은 중식 레스토랑)으로 이동한다. 일단 의자를 이용해 적들을 처리하자. 그 후 이도류 검사가 등장하는데 이 놈은 식탁 위의 바게뜨로 공격하자. K버튼을 사용하는 것이 리치가 길다. 닫히는 문으로 미끄러져 들어가는 이벤트 신은 실패하면 에너지가 줄어든다.

겨우 통과

보스는 양식 요리사(미션 2는 일식, 3은 중식 요리사). 역시 기본기로는 위험하니 아이템들을 이용한다. 일단 우측 하단의 나무통을 던지고 다리를 잡아 몇 번 패대기 쳐준다. 좌측 하단의 냉장고를 부수면 라이프 회복 아이템과 수류탄 상자가 나온다. 수류탄 6발을 모두 맞추면 상당량을 에너지를 뽑아 낼 수 있다. 부서진 냉장고를 들어 한 대 더 때리자. 그 후 아이템 P를 이용해 파워 업한 후 때리자. 주의할 것은 기상 롤링 어택과 수류탄

냉장고를 부숴서…

던져 더 던져

폭탄을 던져 온다

나무통도 빼먹지 말자

패대기로 연결

이다. 보스가 넘어졌다 일어날 때 구르려고 폼을 잡으면 일단 도망가야 된다. 너무 떨어져 있으면 수류탄을 던져오므로 주의하자. 근접전시 가랑이 찢기도 무섭다. 잡히면 무조건 P+K+J. 보스의 가드 시에도 반격의 우려가 있으므로 주의하자.

이 자세 후에 가상몰링 나온다

터뜨려!!

배를 폭파시켜라

스테이지 3

컨베이어 벨트 앞의 적하장에서 시작한다(미션 3에서는 이곳이 스테이지 1이다). 숨어서 총질해대는 놈에게 주의하며 기본기와 상자 등을 이용해 적들을 처리하자. 후발대로 들어오는 놈들은 수류탄 상자로 한방 먹이자. 적들을 소탕하기 전 반드시 서브 머신건을 챙겨 두자.

머신건 든 놈부터

머신건은 꼭 챙기자

다음은 냉동실인데 게맨이 기다리고 있다. 서브 머신건을 가지고 왔다면 편하게 상대할 수 있다. 한 곳으로 몰아 사형에 처하자. 냉동고기로 두들겨 패면 고기가 부셔져 먹을 수 있게 되어 라이프 회복이 가능하다. 슬라이딩공격에 주의하자.

죽어라, 게 XX!

고기로 맞고있다

게맨을 처리하면 이벤트 신이 나오고 용광로로 가게 된다. 상당히 까다로운 부분이다. 일단 로켓 킥으로 미사일 병과 쌍기관총맨을 떨구어 놓고 우측 상단의 대함 미사일을 집어 갈겨준다. 다음 녀석들은 미사일 런처로 마무리. 권총은 반드시 챙겨놓자.

비주카에 머신건까지…

일단 비주카부터 뺏자

불기둥 급습!!

대함 미사일 한방!!

다음은 거대 문어 크라켄과의 일전. 그리 어렵지 않으므로 겁먹지 말자. 플러그나 워터건은 이동력이 떨어져 위험하므로 가급적 쓰지 말고 렌치를 이용하자. 렌치로 몇 대 갈겨주고 달리기로 이동해 또 다른 곳에서 갈기고 튀는 히트 앤드 런을 구사하자. 한 곳에서만 공격하면 먹물공격의 표적이 되므로 주의하자.

렌치로 팬다

잡혔다

너무 머물러 있으면 먹물 공격이…

폭발을 뒤로하고 튀어라

보너스 스테이지. 에너지를 채워두자

섬으로 잠입

스테이지 4

드디어 마지막 스테이지. 크라켄에서 권총을 다 쓰지 않고 가져왔다면 소지품 털기로 탄창을 많이 얻을 수 있다. 특히 이 곳 녀석들은 아이템을 많이 갖고 있으므로 있는대로 다 털어내자.

많이도 갖고 있다

머신건을 챙겨서 지하로 들어가면 숫자가 불어나는 아파치가 등장한다. 불어나던 말던 머신건으로 처리하자. 탄창이 많으면 간단히 넘어갈 수 있다.

머신건으로 처리

그 다음은 슬롯머신이 있는 방에서 버서커들이 나오는데 슬라이딩공격에 주의하며 싸우자. 총알이 없다면 회전하는 대형 낫에 주의하며 기본기로 처리하자.

웬 슬롯머신?

이벤트 신이 두 번 나오는데 실패하면 귀찮은 놈들과 싸우게 되므로 반드시 성공하자.

앗! 반장님!

○두 번의 이벤트 신

배 위에서의 싸움 또한 상당히 까다롭다. 대포를 사용하자.

야~ 대포다~

힘겨운 싸움을 마치고 잡혀있는 반장을 구해 주면 오히려 플레이어를 공격해 온다. 알고 보니 이녀석은 스파이였다. 이용할 수 있는 무기가 거의 없어 기본기만으로 싸워나가야 한다. 달리기로 주의를 빙글빙글 돌며 딜레이를 만들어 내 공격하자. 손도끼를 빼앗으면 좀 더 유리하게 싸움을 전개할 수 있다.

반장을 도와주려 하면...

도리어 공격해 온다

덮치기 공격도 사용한다. 아아~ 이러시면 안 되는데

반장을 해치우고 드디어 마지막 보스 울프 홍고와의 대결이다. 놈은 바주카, 머신건, 대함 미사일 등을 몸에 지니고 마구 쏘아댄다. 항상 달리기로 이동경로를 유동적으로 갖고 원거리 공격을 피해 다녀야 한다. 로켓 킥과 딜레이가 적은 PPP로 야금야금 에너지를 갉아먹자. 어렵긴 하지만 노 컨티뉴로 이기는 것도 가능하다.

완전 움직이는 무기고다

계속 움직여 다녀야 한다

진짜보다는' 예쁘다

엔딩이다

브루노의 실수로 미사일이...

HINT& TIP

「다이너마이트 형사」의 재미 중 하나는 역시 주변의 물건들을 모두 무기로 이용할 수 있다는 점. 여타 진행액션 게임처럼 구타 일변도로 나가지 말고 마치 액션 영화처럼 주변의 집기들을 많이 이용하면 게임 진행에도 큰 도움이 된다. 상대하기 까다로운 적의 등장 포인트도 알아두었다가 그 때 아이템을 몰아 쓰는 것도 중요하다. 항상 원거리형 무기를 소지한 적부터 처리해야 한다는 것도 명심하자. 방향을 바꾸어 달리며 적에게 접근하는 습관을 들이자. 적의 라이프는 따로 표시가 되지 않는 대신 그림자로 알 수 있다. 그림자가 붉게점멸하는 적은 죽을 날이 임박했다는 뜻이므로 우선적으로 처리하자. 이벤트 신은 당황하지 말고 정확히 보고 입력해 주면 실패할 일이 거의 없다. 잡기 기술들은 대개 버파에 등장하는 것들이므로 버파 유저라면 더욱 재밌게 즐길 수 있을 것이다.

ARCADE

최강의 건 슈팅, 계속되는 전설!

타임 크라이시스 2

VSSE

GRIFFON

THE TREASURE KEEPER

제작사	남코
장르	건 슈팅
발매일	발매중

지난 호에 이어 「타임 크라이시스 2」(이하 TC2)를 연재 공략한다. 이번에는 스테이지 3 공략과 숨겨진 비기들을 공개한다.

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드

CHERUB

스테이지3 공략

이 스테이지에서는 총 3차례 보스급 캐릭터와 싸워야 한다. 와일드 독, 어네스트 디아즈, 군사위성과 차례로 싸워야 되는데 하나 하나가 모두 상대하기 까다롭다. 또한 마지막 스테이지답게 각각의 에리어 난이도도 1, 2스테이지에 비해 훨씬 까다롭다.

스테이지3의 전체 지도

○아직도 인질로 잡혀있는 크리스티

에리어 1-1

에리어에 진입하면 3명의 적병이 나타나는데 이들 중 오른쪽 적병부터 저격하면 클리어 시간을 단축할 수 있다. 또 화면 위에 가로로 놓여있는 철 파이프 위를 지나가는 적병과 낙하하는 헬기를 쏘면 득점을 할 수 있지만 클리어 조건에는 관계가 없다. 차라리 이들을 무시하고 빨리 클리어하는 것이 고득점에 도움이 된다.

저렇게 열려 있는 녀석에겐 신경끄자

에리어 1-1~5의 지도

에리어 1-2

이 포인트에서 출현하는 적은 랜덤으로 출현하기 때문에 민첩한 판단력과 반사신경이 필요하다. 2명의 적색 병사가 출현하므로 이들에게 주의를 기울이자.

에리어 1-3

파트너에게 당한 적병이 날아간다

이 포인트에서는 키스와 로버트의 시야가 90도로 교차한 상태로 적을 상대한다. 파트너에게 저격당한 적이 눈앞을 가로지르며 날아가는 장면이 상당히 멋지다. 키스의 경우는 모든 적을 쓰러뜨리고, 로버트의 경우는 5번째 적을 쓰러뜨린 후 황색 병사가 달려나온다. 일순간에 지나가므로 정확한 영점 사격이 필요하다.

에리어 1-4

이 포인트에서는 정면 좌→우→정면의 순서로 시점이 변한다. 우측으로 시점이 향한 순간 적색 적병과 황색 적병이 동시에 출현하는데 황색 적병→적색 적병의 순서로 저격하는 것이 좋다. 이 순서대로 해도 재빨리 저격하면 적색 적병에게는 대미지는 입지 않지만 반대의 순서로 저격하면 황색 적병을 놓칠 가능성이 높다.

불시에 등장하는 적병 주의!

에리어 1-5

이 포인트에서는 전작의 마지막 보스였던 와일드 독이 등장한다. 여기서 와일드 독의 주 공격 수단은 왼손에 든 머신건이다. 이 공격은 명중탄의 비율이 상당히 높으므로 각별한 주의가 필요하다. 또 와일드 독과 같이 등장하는 2명의 바주카 병사도 명중탄을 자주 날리므로 이 3명의 연계공격은 대처하기 매우 까다롭다. 그러나 좌측의 바주카 병사는 1P를, 우측의 바주카 병사는 2P를 공격하므로 전투 개시와 동시에 자신을 노리는 바주카 병사를 먼저 쓰러뜨리고 와일드 독을 상대하자.

와일드 독 부활

에리어 1-6

에리어 1-6~7의 지도

이 포인트에서는 각각 좌우로 나뉘어 진행한다. 전체적으로 어렵지 않은 에리어로 와일드 독의 공격에만 약간 주의를 기울이면 노 대미지 클리어가 가능하다. 와일드 독의 공격 패턴은 처음에 1P측, 다음에 2P측의 순서로 공격한다.

에리어 1-7

에리어 1의 최후 포인트. 여기서는 와일드 독의 양쪽에서 협공을 한다. 여기서 와일드 독의 공격 패턴은 왼손에 든 머신건으로 하는 공격이다. 1P와 2P를 교대로 공격하는데 이때 자신이 공격받지 않는다고 방심하면 오른손의 권총으로 하는 동시 공격에 당할 수 있으니 주의하자. 이 포인트에서는 일정 시간이 경과하면 와일드 독이 도망가기 때문에 공격을 하지 않고 숨어 있다가 그냥 보내는 방법도 있지만 고득점을 노린다면(또 남자라면!) 적극적으로 공격해야 할 것이다. 여기서는 와일드 독의 움직임이 적기 때문에 노미스 히트 보너스도 노리기 쉽다.

오른손의 권총도 주의!

에리어 2

에리어 2의 지도

○모든 공격이 명중탄!

○좀더 참았다가 쏘면 10,000점

○이심가 디아즈의 모습

이 에리어에서는 최대의 적 어네스트 디아즈가 등장한다. 디아즈는 공격이 느린 바주카로 무장하고 있지만 모든 공격이 명중탄이고 4연발 공격을 하는 경우가 많기 때문에 신중하게 회피한 후 공격해야 한다.

또 이 에리어는 포인트와 포인트 사이를 이동할 때 타임스톱이 없다. 즉 위치를 이동하고 있는 도중에도 공격이 가능하므로 긴장을 풀면 안 된다.

이 에리어에서는 와일드 독이 날아차기와 펀치로 공격해 온다. 날아차기 중 와일드 독은 무적이므로 바로 앞에 날아올 때까지 쏘다가 회피를 하는 것이 고득점을 위한 길. 또 펀치 동작 중에 펀치가 바로 앞에 올 때까지 기다렸다가 쏘면 숨겨진 보너스로 10,000점을 획득할 수 있다. 후반에 등장하는 헬기는 9발을 맞추면 격추가 가능하지만 헬기의 파일럿을 노려서 쏘면 5발이면 격추시킬 수 있고 또 득점도 훨씬 높다. 또 이 포인트의 마지막에는 분기병이 등장하는데 좌측을 쏘면 1P쪽 루트, 우측을 쏘면 2P쪽 루트로 진행한다.

에리어 3-1A

에리어 3-1A ~2A의 지도

이 포인트에서 디아즈는 비겁하게 크리스티를 방패로 공격해온다(하지만 거리낌없이 공격하는 크리스와 로버트. 이들에게 동료애란 있는 것인가…). 크리스티를 맞추게 되면 5,000점의 감점과 상당 시간의 지체라는 대가가 따른다. 디아즈가 완전히 숨었을 때는 기다렸다가 공격을 하려고 나오는 타이밍에 영점 사격을 가하자. 여기서 디아즈는 권총을 사용하지만 역시 100%의 명중탄을 날리므로 디아즈의 공격 타이밍에는 반드시 회피를 해야 한다. 또 디아즈의 부하들도 역시 친위대다운 명중률을 과시하니 재빠른 회피, 공격의 전환이 필요하다.

에리어 3-2A

포인트의 시작과 동시에 천장에 걸린 크레인이 다가온다. 이 크레인은 파괴가 불가능하므로 접근하면 회피하도록 하자. 또 이 포인트의 마지막에는 분기병이 등장한다. 여기서 디아즈를 물리치면 디아즈가 크리스티를 절벽으로 밀어버리고 도망간다. 이 때 떨어지는 크리스티를 멋지게 구하는 우리의 주인공!

○크레인 주의
○최후의 분기 포인트

에리어 3-1B

일과 레이저, 그리고 위성에 탑승한 디아즈의 권총 사격이다. 제일 회피하기 어려운 것은 레이저에 의한 공격이지만 이 공격을 하기 전에는 레이저 발사구가 열리기 때문에 이것을 보고 피하는 것이 가능하다. 여기서부터 최종 포인트까지는 노미스 히트 보너스를 획득할 절호의 찬스이므로 빗나가는 탄환을 쏘지 않도록 주의하자.

마지막 에리어의 지도

엘리베이터부터

이 에리어에서는 디아즈가 조정하는 군사위성과 전투가 시작된다. 군사위성과 디아즈 중 어느 쪽을 공격해도 대미지를 줄 수 있지만 디아즈를 공격하는 쪽이 보다 많은 대미지를 줄 수 있다. 이 포인트에서 군사위성의 공격 패턴은 미사

최후의 적 군사 위성

보스 디아즈는 원거리에 있어서 맞추기가 힘들다

에리어 3-2B

바로 전의 포인트에서 군사위성에 일정 대미지를 주면 여기로 진행한다. 이 포인트에서는 군사위성을 사이에 두고 협공을 한다. 여기서는 디아즈는 등장하지 않으므로 위성에만 공격을 집중하면 된다. 위성의 공격 패턴은 돌진 공격과 미사일 2종류이지만 일정량 이상의 대미지를 입으면 화면 중앙으로 이동해서 레이저를 발사한다. 이 공격은 스테이지 2의 보스인 브라이언의 미사일 휘두르기 공격과 같은 요령으로 상대하면 된다. 즉 레이저가 자신의 머리 위를 통과하는 순간에 회피하고 통과하는 것을 확인한 후 반격하는 방식이다.

돌진 공격은 바로 앞에 왔을 때 공격하는 것이 대미지가 크다

레이저가 지나가는 타이밍을 기억하자

에리어 3-3B

드디어 최종 포인트에 왔다. 여기서는 다시 디아즈가 등장해서 군사위성에 타고 미사일과 레이저, 권총으로 공격해온다. 레이저를 불규칙적으로 발사하므로 주의하고 디아즈에게 공격을 집중시키자. 이제는 대망의 엔딩만이 눈앞에 있다.

디아즈에게 공격을 집중하자

숨겨진 루트 & ETC

스테이지 1의 숨겨진 루트

조건: 에리어 2에 등장하는 야콥 키니스키(스테이지 1의 보스)의 모자를 쏘아 떨어뜨린다.

스테이지 1의 보스는 에리어 2에서 총 4회 등장한다(포인트 1~4에 각 1회). 이 때 키니스키의 모자를 쏘아서 떨어뜨릴 수 있는데 4회 모두 성공하면 이 에리어 최후의 장갑차와 전투하는 포인트에서 단독 플레이시 진행할 수 없는 2P의 루트로 진행할 수 있다. 이 숨겨진 루트에서는 9명의 득점병이 출현한다.

스테이지 2의 숨겨진 루트

조건: 에리어 2-3의 전투 개시시에 등장하는 특점병 2명을 모두 쓰러뜨린다.

에리어 2-3의 전투 개시 직후 플레이어가 탄 열차를 지나가는 열차에 탑승한 득점병 2명을 모두 쓰러뜨리면 다음 포인트에서 단독 플레이시 진행할 수 없는 2P루트로 진행할 수 있다. 이 루트에서는 총 8명의 득점병이 출현한다. 그러나 적색 병사도 출현하므로 반격을 조심하자.

스테이지 3의 숨겨진 루트

조건: 에리어 1-5~6에 등장하는 와일드 독에게 합계 25회의 탄환을 맞춘다.

에리어 1-5~6에 등장하는 와일드 독은 기본적으로 1발의 총탄만 맞아도 엄폐물에 숨어버린다. 하지만 완전히 숨기 전까지 계속 판정이 존재하므로 한순간에 가능한 한 많은 탄환을 맞추어야한다. 합계 25발 이상을 맞추면 이 에리어 마지막에 와일드 독을 협공하는 포인트에서 등장하는 적병이 전원 득점병으로 바뀐다. 또 이 포인트에서 등장하는 와일드 독은 통상 루트와 달리 명중탄을 쏘지 않기 때문에 난이도가 상당히 쉬워진다.

TIME CRISIS II

타임 크라이시스2의 무기 일람

핸드 발칸

스테이지 2 보스 사용

스펙
전체 길이 : 1,350mm
중량: 8.55Kg
총신의 길이 : 775mm
구경 : 20mm · 6연장

장갑차

머신건과 미사일로 무장하고 있다. 후방 해치가 열리고 안에서 적병이 공격해오는 경우도 있으므로 주의가 필요하다.

스펙
전체 길이 : 5.8m
중량 : 12.2ton

서브 머신건

10미리 철강탄을 연사할 수 있는 NDI사가 만든 특수 서브 머신건.

스펙
전체 길이 : 535mm
중량 : 4,050g
총신의 길이 : 225mm
구경 : 10mm

와일드 독 전용 머신건 암

전작 마지막에서 입은 상처로 잃은 왼손에 의수 대신 장착한 캐틀링 건. 반동이 없고 경량이다.

스펙
전체 길이 : 415mm
중량 : 5.23g
총신의 길이 : 270mm
구경 : 7.62mm · 5연장

핵 군사위성

스테이지3 에리어3에 등장. 네오다인 인더스트리사가 극비리에 개발한 핵 군사위성의 시험작으로 핵병기 대신 레이저 병기와 3연장 미사일이 탑재되어 있다.

VSSE 특수 차량

방탄, 방폭처리된 VSSE 특수 차량.

스펙
전체 길이 : 4.2m
전체폭 : 1.65m
중량 : 1.7ton
엔진 : V형 6기통 터보 25,000cc
마력 : 420ps

군용 보트

배 본체에 케브라 성분이 들어있어 어느 정도 방탄이 가능하다.

스펙
전체 길이 : 3.12mm
중량 : 380Kg
엔진 : 240ps
최고 속도 : 55노트 이상

군용 트럭

네오다인 인더스트리사가 장거리 수송용 트럭을 개조한 것으로 장갑을 강화.

스펙
전체 길이 : 12.1m
중량 : 18ton
배기량 : V형 12기통 12,000cc
마력 : 480ps

크루저

스테이지1 에리어 3에서 보스가 사용하는 고속 크루저. 발칸포를 두 개 탑재하고 있다.

스펙
전체 길이: 9.25m
중량: 8ton(무장 포함)
엔진: 420ps×2
최고: 속도 48노트 이상

VSSE 에이전트 용 특수 권총

플레이어 캐릭터가 사용하는 권총으로 45구경 특수탄두를 사용한다.

스펙
전체 길이 : 277mm
중량 : 2,150g(택티컬 유니트 장착시)
총신의 길이 : 6인치
구경 : 45 VSSE 스페셜
장탄수 : 9+1

소프트 발매 리스트

이달의 구입 추천작

PS 건발

에코나이트

PS 뱃켄로더

슬레이어즈 로얄2

N64 포켓몬스타디움

DC 초마신영웅전 와타루

'98년 8월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가 격
PS	8/6	트랩거너	아틀라스	액션	5,800엔
PS	8/6	청고변 베이직2	언밸런스	퍼즐	3,480엔
PS	8/6	트랜스 포트 타이쿤3D	언밸런스	SIM	5,800엔
PS	8/6	메리 멘트 · 게랑 · 게라변	이마디오	SIM	5,800엔
PS	★8/6	바이오 하자드 2 듀얼쇼크 버전	캡콤	어드벤처	4,800엔
PS	8/6	바이오 하자드 디렉터스 컷 듀얼쇼크 버전	캡콤	어드벤처	3,800엔
PS	8/6	3×3EYES -전륜왕환몽-	컬레코드	어드벤처	6,800엔
PS	8/6	드래곤 시드-최종진화 형태-	자레코	배틀 SIM	5,800엔
PS	8/6	더 라스트 레포트	쇼우에이 시스템	3D액션 어드벤처	5,800엔
PS	8/6	JET MOTO 98	SCEI	레이스	5,800엔
PS	8/6	퍼즐버블4	타이토	퍼즐	4,800엔
PS	★8/6	봄버맨 판타지 레이스	허드슨	레이싱	5,800엔
PS	8/6	신나는 낚시 천국	테이tec	SIM	5,800엔
PS	★8/6	건발	남코	슈팅	5,800엔
PS	8/6	월드 프로테니스'98	매그노리아	스포츠	4,800엔
PS	8/13	쾌속천사	테크노소레이유	액션	5,800엔
PS	8/13	프린세스 메이커 포켓 대작전	나인 라이브즈	퍼즐액션	4,800엔
PS	8/13	크레이맨 · 크레이맨2	리버힐 소프트	액션	5,800엔
PS	8/13	꽃과 용	아이막스	마작	5,800엔
PS	8/13	엘프를 쫓는 사람들 2	알트론	어드벤처	7,800엔
PS	★8/13	에코 나이트	프롬 소프트	어드벤처	5,800엔
PS	8/13	드림 제네레이션	메사이아	어드벤처	6,300엔
PS	8/20	경남사	팩인 소프트	RPG	4,800엔
PS	8/27	시공탐정 DD2	아스키	어드벤처	6,800엔
PS	8/27	두근두근 프리티리그	액싱	육성 SIM	5,800엔
PS	★8/27	더 킹 오브 파이터즈 교	SNK	어드벤처	5,800엔
PS	8/27	아스트로노카	에닉스	육성 게임	5,800엔
PS	8/27	킹 오브 볼링2	코코넛 재팬	스포츠	5,800엔
PS	8/27	댄싱 블레이드	코나미	ETC	5,800엔
PS	8/27	피라스테이션	GMF	SIM	5,800엔
PS	8/27	리젠드 오브 히어로즈 4	GMF	RPG	5,800엔
PS	8/27	루시퍼드	TDN 연구소	어드벤처	5,800엔
PS	8/27	그랜드 세프트 오토	일본시스컴	액션	6,800엔
PS	★8/예정	SD건담 G제너레이션	반다이	SIM	6,800엔
PS	8/예정	충몽-화상의 기억-	번프레스토	A · RPG	6,800엔
PS	8/예정	아바라벤	타카라	액션 어드벤처	5,800엔
PS	8/예정	첫사랑 발렌타인 스페셜	패밀리 소프트	ETC	5,800엔
SS	8/6	사무라이 스피리츠 베스트 콜렉션	SNK	격투액션	4,800엔
SS	8/6	리얼바우트 아랑전설 베스트 콜렉션	SNK	격투액션	4,800엔
SS	8/6	침머초오의 발레리안	커머터 엔드	피트니스	5,800엔
SS	★8/6	뱃켄로더	세가	S · RPG	5,800엔
SS	8/6	루팡3세-피라미드의 현자-	아스믹	액션	5,800엔
SS	8/6	통곡 그리고… 파이널 에디션	데이터 이스트	액션	6,800엔
SS	8/6	프로야구 그레이티스트 나인'98	세가	스포츠	5,800엔
SS	8/20	해변에서 리치!	마이니치 커뮤니케이션	테이블	5,800엔
SS	8/27	블랙 매트릭스	NEC인터 채널	S · RPG	6,800엔
SS	8/27	캡콤 제네레이션	캡콤	ETC	5,800엔
SS	8/27	마법사가 되는 방법	TGL	RPG	6,800엔
SS	★8/27	슬레이어즈 로얄2	각천서점	RPG	6,800엔
SS	8/예정	아케이드 기어즈	액싱	슈팅	4,800엔
SS	8/예정	솔바이스	알트론	A · RPG	미 정
SS	8/예정	아스트라 슈퍼 스타즈	선 소프트	격투액션	5,800엔
N64	★8/1	포켓몬스타디움	닌텐도	ETC	6,800엔
N64	8/28	플라잉 헌터스	어클레임 재팬	액션	6,800엔
N64	★8/예정	SD 비룡의 권 64	컬처 브레인	액션	미 정
N64	8/예정	키즈 스매시	허드슨	스포츠	미 정

'98년 9월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가 격
PS	★9/3	메탈기어 솔리드	코나미	액션	6,800엔
PS	9/3	바람 언덕의 공원에서	테크노소프트	어드벤처	5,800엔
PS	9/3	미스틱 마인드	마이니치	SIM	6,800엔
PS	9/10	데뷰21	NEC인터채널	육성 SIM	6,800엔
PS	9/10	돌핀 드림	코나미	액션 어드벤처	5,800엔
PS	9/10	봉신연무	코에이	SIM	6,800엔
PS	★9/10	노수영봉	SPS	슈팅	5,800엔
PS	9/17	S · RPG 만들기	아스키	S · RPG	5,800엔
PS	9/17	비시비시 스페셜	코나미	보드	5,800엔
PS	9/17	나이트 & 베이비	텔소프트	RPG	5,800엔
PS	9/23	게임 메이커 -팔자 팔자 100만본-	악세스	육성SIM	5,800엔
PS	9/23	동몽의 야망2	OZ 클럽	SIM	6,800엔
PS	9/23	캡콤 제네레이션 제 2집 -마계와 기사-	캡콤	액션	5,800엔
PS	9/23	스타 라이트 스크램블 연애후보생	KSS	연애SIM	미 정
PS	9/23	삼국지 2	코에이	SIM	5,800엔
PS	9/23	디스트로기	코에이	격투액션	5,800엔
PS	9/23	블레이즈&블레이드 버스터스	T&E SOFT	RPG	4,800엔
PS	9/23	남코 앤솔로지 2	남코	ETC	5,800엔
PS	9/23	피스트 엘레멘트	허드슨	액션	5,800엔
PS	9/23	슬레이어즈 원더호	번프레스토	RPG	6,800엔
PS	9/23	스타워즈 마스터즈 오브 테라스 카시	BPS	격투액션	5,800엔
PS	9/24	비트 매니아	코나미	SIM	5,800엔
PS	9/24	DX억만장자 게임2	타카라	보드게임	5,800엔
PS	9/예정	NAVIT	아트딩크	SIM	5,800엔
PS	9/예정	스펙트럴 포스2	아이디어팩토리	SIM	5,800엔
PS	9/예정	엔드섹터	아스키	RPG	5,800엔
PS	9/예정	대자예몽 키즈!	아테나	슈팅	5,800엔
PS	9/예정	도키도키 포야치오	컬레코드	액티브커뮤니케이션	5,800엔
PS	9/예정	프린세스 메이커GO!GO!프린세스	나인 라이브스	대전형 홈 게임	5,800엔
PS	9/예정	랠리 더 아프리카	프리즘 아츠	프리게임	5,800엔
PS	9/예정	어드벤스트 V.G.2	TGL	미소녀 격투	5,800엔
PS	9/예정	지오메트리 듀얼	타카라	SIM	5,800엔
PS	9/예정	캡틴 코맨도	뉴	액션	4,800엔
PS	9/예정	파워 리그	허드슨	스포츠	5,800엔
PS	9/예정	U.P.P	판다 소프트웨어	격투퍼즐	4,800엔
PS	9/예정	픽셀 드림	휴먼	액션	5,200엔
PS	9/예정	센티멘탈 저니	번프레스토	보드게임	6,800엔
PS	9/예정	밀리온 크래식	반다이	SIM	6,800엔
SS	9/17	S · RPG 만들기	아스키	툴	5,800엔
SS	9/23	사쿠라 통신	미디어 갤럽	어드벤처	6,800엔
SS	9/예정	디지털 몬스터	반다이	육성 SIM	미 정
SS	9/예정	백 가이너	뉴	SIM	5,800엔
SS	9/예정	기동전함 나데시코	세가	ETC	6,800엔
N64	9/25	심플티64	일렉트로닉 아츠	SIM	6,800엔

★ : 챔프 기대작 표시

게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'98년 10월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가 격
PS	10/1	에피카스	겐키	연애 SIM	6,800엔
PS	10/1	버스 앵글러(가칭)	스포츠	RPG	5,800엔
PS	★10/22	화성이야기	아스키	RPG	미 정
PS	10/22	LSD	아스믹	ETC	4,800엔
PS	10/22	지그 재그 볼	UPSTAR	보드	5,800엔
PS	10/22	별의 언덕 학원이야기	미디어 웍스	학원 SIM	5,800엔
PS	10/29	어프레이드 기어	아스믹	SIM	5,800엔
PS	10/예정	삼국지 6	코에이	SIM	9,800엔
PS	10/예정	가디언 리플	엑싱	S · RPG	6,800엔
PS	10/예정	듀크 뉴켐	겅레코드	슈팅	5,800엔
PS	10/예정	삼바 기타	SCEI	ETC	미 정
PS	10/예정	임드 파이터	반프레스토	격투액션	5,800엔
SS	10/29	FIND LOVE 2	다이키	SIM	미 정

미니 컴보이 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가 격
GB	8/7	튜록 바이오노더울스의 전쟁	스타피슈	액션	3,980엔
GB	8/7	초마신영웅전 와타루	반프레스토	SIM	3,980엔
GB	8/9	포켓 패밀리GB	허드슨	SIM	3,980엔
GB	8/예정	상하이 포켓	선 소프트	퍼즐	3,980엔
GB	9/25	드래곤 퀘스트 몬스터즈-테리의 원더랜드-	에닉스	RPG	4,900엔
GB	9/예정	모탈 컴뱃 1&2	스타 피슈	액션	3,980엔

발매 미정 소프트

기종	게임명	회사명	장르	가 격
PS	레이맨 2	UBI소프트	액션	미 정
PS	리얼 로봇 전선	반프레스토	S · RPG	미 정
PS	콘트라 리가시 오브 워	코나미	액션	5,800엔
PS	★도키메키 메모리얼 2(가칭)	코나미	SIM	미 정
PS	도키메키 메모리얼 드라마 시리즈 VOL3	코나미	어드벤처	미 정
PS	액싱(가칭)	아이디어 팩토리	어드벤처	5,800엔
PS	숲의 왕국(가칭)	어스믹	RPG	미 정
PS	아이나	이미지니어	SIM	미 정
PS	★던전 & 드래곤즈 콜렉션	캡콤	액션	5,800엔
PS	이니셜 D	강담사	레이싱	5,800엔
PS	비룡의 권 콜렉션(가칭)	컬처브레인	액션	미 정
PS	★중장기병 발켄 2	메사이아	슈팅	미 정
PS	프로젝트 카오스	사이버테크	RPG	미 정
PS	우주기동 VANARK	어스믹	어드벤처	미 정
PS	★파라파 더 래퍼 2	SCEI	ETC	미 정
PS	타이 브레이크	버디	스포츠	미 정
PS	두퍼스	싸이버 테크	레이싱	미 정
PS	팬서	싸이버 테크	SIM	미 정
PS	딥 프리즈	사미	어드벤처	미 정
PS	하드 엣지(가칭)	선 소프트	ETC	미 정
PS	하이퍼 투어	스타티	SIM	5,800엔
PS	오메가 부스트	SCEI	슈팅	미 정
PS	★크래시 밴디쿳 3	SCEI	액션	미 정
PS	원더러 쇼크	SCEI	보드게임	미 정
PS	점프 키드(가칭)	NEW	액션	미 정
PS	투탄카멘의 유언	위저드	어드벤처	미 정
PS	메인 로터(가칭)	에프 컴퓨터	슈팅	5,800엔
PS	액추얼 아이스 하키	코나미	스포츠	4,800엔
PS	그린트 그린터	코나미	어드벤처	4,800엔
PS	머니 아이돌 익스체인저	어테나	퍼즐	5,800엔
PS	갈레리언즈	아스키	RPG	미 정
PS	트리펠즈 마법학원 초등부	아스키	어드벤처	미 정
PS	영웅지원	마이크로 캐빈	RPG	6,800엔
PS	리프로스	비쥬얼 아츠	액션	미 정
PS	오우거리언(가칭)	비쥬얼 아츠	RPG	미 정
PS	메리크리우스 크리티	NEC 인터채널	육성 SIM	미 정
PS	FAVORITE DEAR	NEC 인터 채널	SIM	미 정
SS	몬스터메이커 -홀리 다가-	NEC인터채널	SIM	6,800엔
SS	★던전& 드래곤 콜렉션	캡콤	액션	5,800엔
SS	★환상수호전	코나미	RPG	3,800엔
SS	★버철 파이터 3	세가	격투 액션	미 정
SS	레이맨 2	UBI소프트	액션	미 정
SS	스타트링 오딧세이 I -블루 에볼류션-	레이포스	RPG	미 정
SS	스타트링 오딧세이 II-마룡 전쟁-	레이포스	RPG	미 정
SS	스타트링 오딧세이 III-미레니엄 성전-	레이포스	RPG	미 정
SS	바이오 하자드2	캡콤	ETC	미 정
SS	★더비 스타리온(가칭)	아스키	SIM	미 정
SS	캡콤 제네레이션 2집	캡콤	액션	미 정
SS	캡콤 제네레이션 3집	캡콤	ETC	미 정
SS	캡콤 제네레이션 4집	캡콤	ETC	미 정
SS	캡콤 제네레이션 5집	캡콤	ETC	미 정
SS	★마블 슈퍼 히어로즈 VS스트리트 파이터	캡콤	격투 액션	미 정
SS	모니카의 성	파이오니어LDC	A · RPG	6,800엔
SS	슈퍼301 SQ(가칭)	일본물산	SIM	미 정
SS	워즈	쇼우에이시스템	RPG	6,800엔
SS	★콘트라 -레가시 오브 워-	코나미	액션	미 정
SS	★도키메키 메모리얼 드라마 시리즈 VOL3	코나미	어드벤처	미 정
SS	소닉 더 파이터즈(가칭)	세가	격투 액션	미 정
SS	백가이너	빙	SIM	5,800엔
SS	제복	UBI 소프트	액션	미 정
SS	★리얼 사운드 2	워프	ETC	5,800엔
N64	바이오 테트리스(가칭)	엄텍스	퍼즐	7,800엔
N64	★악마성 드라큘라 3D(가칭)	코나미	3D액션	미 정
N64	하이브리드 헤븐(가칭)	코나미	A · RPG	미 정
N64	엘테일(가칭)	이미지니어	퍼즐	6,980엔
N64	스노스피드	이미지니어	스포츠	6,980엔
N64	초시공 나이트 프로야구 킹2	이미지니어	스포츠	6,980엔
N64	파이팅 컵	이미지니어	액션	6,980엔
N64	울트라 동키콩(64DD전용)(가칭)	닌텐도	스포츠	미 정
N64	커베즈(가칭)	닌텐도	SIM	미 정
N64	NBA바스켓볼(가칭)	닌텐도	스포츠	미 정
N64	골프(가칭)	닌텐도	스포츠	미 정
N64	콩키즈 퀘스트(가칭)	닌텐도	액션	미 정
N64	심시티 64(64DD전용) (가칭)	닌텐도	SIM	미 정
N64	정글대제(가칭)	닌텐도	어드벤처	미 정
N64	★슈퍼마리오 RPG 2 (64DD전용)(가칭)	닌텐도	RPG	미 정
N64	★슈퍼마리오 64-2(64DD전용)(가칭)	닌텐도	액션	미 정
N64	★젤다의 전설64(가칭)	닌텐도	A · RPG	미 정
N64	피카츄 겐키데츄(가칭)	닌텐도	ETC	미 정
N64	★파이어엠블렘64(가칭)	닌텐도	S · RPG	미 정
N64	포켓몬스냅	닌텐도	ETC	미 정
N64	보디하베스터(가칭)	닌텐도	액션	미 정
N64	★마더3(가칭)	닌텐도	RPG	미 정
N64	바다낚시64	팩인 소프트	ETC	6,800엔
N64	김전일 소년의 사건부	허드슨	어드벤처	미 정
N64	울트라 베이스 볼 실명판64(가칭)	컬처브레인	스포츠	미 정
N64	달려라! 에마 (가칭)	컬처브레인	SIM	미 정
N64	쿠온파	T&E 소프트	퍼즐	미 정
N64	캐버리 배틀3000	일본 시스템 서플라이	SIM	미 정
N64	마리오 아티스트 사운드 메이커(가칭)	닌텐도	ETC	미 정
N64	마리오 아티스트 탤런트 메이커(가칭)	닌텐도	ETC	미 정
N64	마리오 아티스트 픽처 메이커(가칭)	닌텐도	ETC	미 정
N64	마리오 아티스트 폴리곤 메이커(가칭)	닌텐도	ETC	미 정
N64	플라이트 시뮬레이터(가칭)	비디오 시스템	SIM	미 정
N64	레이스 게임	비디오 시스템	레이싱	미 정
DC	전국 TURB	NEC	A · RPG	미 정
DC	D의 식탁 2	워프	어드벤처	5,800엔

모험가를 위한 지침서

BRAVE FENCER

武蔵伝

MUSASHIDEN

무사시전

게임챔프 9월호 특별부록

武蔵伝

제작사:	스퀘어
장르:	액션 RPG
발매일:	7월 16일
발매가:	6,800엔

게임 시스템 설명

♣ 기본 조작법

필드 액션

달리기

가장 기본적인 동작으로 십자버튼으로 방향을 조정하며 같은 방향을 계속 누르고 있으면 달리게 된다.

대쉬 상태가 되면 발 밑에서 연기가 난다

점프

달리기와 마찬가지로 기본적인 동작. ×버튼으로 타이밍을 맞춰서 점프한다.

높은 곳으로 올라가거나 장애물을 건너뛸 수 있다

밀기

장애물이 있는 방향으로 십자버튼을 누르고 있으면 장애물을 밀어서 움직일 수 있다. 그러나 가끔 움직일 수 없는 장애물도 있기도 하다.

커다란 바위라도 아무런 문제가 없다

들기

들고자 하는 물체가 있는 쪽으로 십자버튼을 누르면서 동시에 □나 △버튼을 누른다.

여러 가지 사물을 들어올려 보자

던지기

적이나 물체를 들어올린 상태에서 다시 한번 △나 □버튼을 누르면 들고 있던 것을 던진다. □버튼을 누르면 앞쪽으로, △버튼을 누르면 위쪽으로 던진다.

귀찮은 녀석들은 던져서 해결하자

배틀 액션

뇌광환

□버튼으로 뇌광환을 이용한 베기 공격이 가능하며, 첫 공격이 적중했을 때, □버튼을 연타하면 4단까지 연속공격이 가능하다.

뇌광환의 신속한 4단 연속공격

레이간드

△버튼으로 거대한 서양검 레이간드를 내리쳐 공격할 수 있다. 뇌광환에 비해 스피드는 떨어지지만 일격의 파괴력은 뛰어나다.

커다란 레이간드를 휘둘러 내리친다

방어

R1버튼을 누르고 있으면 뇌광환을 이용하여 적의 정면공격을 막을 수 있다. 원거리 공격을 해오는 적에게 접근할 때는 편리하지만, 방어 중에는 이동속도가 느려지고 쳐다보는 방향이 고정되므로 주의해서 이용하자.

적의 원거리 공격을 차단한다

레이간드 회전공격

레이간드를 입수하고 바로 사용할 수 있는 필살기로 무사시 주위의 적들에게 대미지를 주거나 불을 끌때 사용한다. R1버튼을 눌러 게이지를 채운 상태에서 △버튼을 누르면 회전 공격이 된다.

조무래기 녀석들은 한방에

♣ 겟 · 인(Get · In)시스템 설명

무사시전에는 다른 RPG와 같은 마법체계가 따로 존재하지 않고 적의 기술을 흡수하여 사용하는 겟 인 시스템이라는 것이 있다. 이것은 적과의 전투를 쉽게 하거나 필드상의 수수께끼를 푸는데 주로 사용된다.

겟 · 인 사용방법

우선 R1버튼으로 게이지를 채운다 → □버튼으로 뇌광환을 던진다 → 명중시킨 뒤 □버튼을 연타! → 겟 · 인을 성공했다!

겟·인 기술의 사용

BP의 지나친 소모에 주의하자

겟 인 기술에는 자신이 필요할 때 임의대로 사용할 수 있는 것과 자동적으로 발동되는 2가지 종류가 있다. 임의발동 기술은 BP가 남아 있는 한 계속 사용할 수 있지만, 자동발동 기술은 입수 순간부터 일정시간동안 지속되다가 사라진다

♣ 게임의 세계관

철저한 시간관념

무사시전의 세계에서는 우리의 일상과 같이 시간이 흐르고 있다. 주야는 물론이고 요일의 개념까지도 적용되고 있다. 따라서 상점이나 술집은 영업시간에만 문을 열고, 일요일에는 아예 문을 열지 않는다. 또한 일정한 시간에만 일어나는 이벤트도 있어서 거리를 배회하거나 여관에서 수면을 취하여 시간을 조절해야 하기도 한다.

상점에는 각각 영업시간과 휴일이 정해져 있다

대낮의 아미야쿠이마을. 상점도 문을 열고 활발한 분위기다

밤에는 돌아다니는 사람도 없고 여관을 제외하고는 상점들도 문을 닫는다

시간 한정 이벤트. 오후 6시 이후에 오면 무슨 일이?

졸릴때는 자자!

졸음 패러미터가 올라가면 움직임이 둔해지고 힘도 낼 수 없게 된다. 그러므로 패러미터가 어느 정도 올라갔다고 생각되면 여관에서 잠을 자고, 만일 돈이 없으면 셀렉트 버튼으로 슬립모드로 들어가 노숙(?)이라도 해서 졸음 상태에서 벗어나도록 하자.

졸리운 표정을 짓는 무사시

셀렉트 버튼을 눌러 슬립모드로 들어간다. R1버튼으로 게이지를 다 채우면 아무 데서나 누워서 잔다

중독에 주의하자!

적이나 트랩 중에는 독을 가진 것이 있는데, 독에 중독되면 움직임이 둔해지므로 곧바로 해독제를 사용하거나, 가능한 경우에는 교회에서 해독을 하도록 하자.

중독상태가 되면 움직임이 둔해질 뿐만 아니라, 체력도 점점 감소한다

교회에서 독을 제거해 준다

♣ 레벨 업에 관하여

HP

HP의 최대치를 올리기 위해서는 "밍크"라는 동물을 잡아 "쵸쥬베리"라는 과일을 얻어야 하는데, 이것은 특정 시간대에 특정 장소에만 나타나므로 잡기가 쉽지 않다. 이를 잡기 위해서는 녀석의 흔적(?)이 떨어져 있는 장소를 잘 기억해 두었다가 인적이 없는 밤중에 가보면 잡을 수 있다.

밍크를 들어올리면 쵸쥬베리가 나온다

BP

BP는 공복도를 표시하기도 하지만, 마을 사람들이 갇혀 있는 빈쵸필드를 깨뜨리면 그 에너지를 흡수하여 BP의 최대치를 올릴 수 있다.

마을 사람을 구조하면 파괴된 빈쵸필드의 파워는 무사시가 얻는다

힘

무사시가 가지는 기본 공격력. 이것이 올라가면 자연히 뇌광환과 레이간드를 이용한 공격력도 올라간다. 적을 많이 쓰러뜨리면 힘의 경험치가 쌓여 레벨이 올라간다.

적을 쓰러뜨리면 경험치가 쌓인다

마음

방어력과 같은 개념으로 이 레벨이 올라가면 적으로부터 받는 대미지가 줄어든다. 마음의 레벨을 올리기 위해서는 오로지 걷는 것밖에는 방법이 없다. 무작정 걸어다니기만 하면 경험치가 쌓여서 레벨이 올라간다. 즉, 모험의 여정이 길어질수록 마음도 강인해진다는 식이다.

아무 생각 없이 돌아다녀도 쌓여만 가는 것은 마음의 경험치

뇌광환

뇌광환의 레벨을 올리기 위해서는 뇌광환으로 적을 많이 베어 쓰러뜨리면 된다. 빠르게 공격할 수 있고, 연속공격으로 타격을 줄 수 있어서 자주 사용하게 되지만, 뇌광환만을 사용하게 되면 레이간드의 레벨이 올라가지 않게 되므로 두 가지를 적절히 사용하도록 하자.

연속공격이 성공하면 한번 벨 때마다 경험치가 들어온다

레이간드

뇌광환과 마찬가지로 레이간드로 적을 쓰러뜨리면 경험치를 얻을 수 있다. 레이간드는 방어력이 높은 적을 상대할 때, 위력을 발휘하므로 뇌광환으로 고생하지 않으려면 평소에 레이간드의 레벨을 올려두는 것이 좋다.

강력한 적도 레벨업한 레이간드로 한방에!

리미트 레벨에 대해서

각 항목의 레벨이 점차 상승하여 게이지가 가득 차게 되면 적을 쓰러뜨리거나, 여행을 해도 더이상 레벨이 오르지 않는다. 이때, 레벨을 올리기 위해서는 크레스트 가디언을 쓰러뜨려서 리미트 레벨을 해소시키면 단계적으로 한계치를 증가시킬 수 있다.

♣ 화면구성

메인화면

❶ 게이지바
겟 인을 했을 때, 모아진 기의 상태나 특정 레이간드 기술의 유효시간을 표시한다.

❷ 레이간드 스테이터스
현재 장비하고 있는 레이간드의 속성(오륜의 서를 습득한 후)을 나타낸다. 슬림모드로 전환했을 때는 달의 마크가 표시된다.

❸ HP
무사시의 체력 최대치와 현재치가 표시되며 0이 되면 게임이 종료된다.

❹ BP
무사시의 BP(빈쵸파워) 최대치와 현재치가 표시되며 0이 되면 움직임이 둔해지고 기술도 사용할 수 없게 된다.

❺ 드란
드란은 무사시전의 세계에서 사용되는 통화단위로 현재 무사시가 가지고 있는 드란의 수를 표시한다. 드란은 적을 물리치면 얻을 수 있다.

❻ 겟·인 기술
현재 가지고 있는 겟 인 기술을 표시한다. 겟 인 기술이 없는 경우에는 뇌광환이 표시된다.

❻ 날짜·시간
무사시가 현재 세계로 소환된 이후로 경과된 날짜 및 현재의 시간, 요일을 나타낸다.

❼ 무사시의 스테이터스
무사시의 현재 상태를 표시한다. 졸리울 때는 눈꺼풀처럼 셔터가 닫히고, 중독이 되었을 때는 안색이 나빠진다.

서브화면

❶ 레이간드
오륜의 서를 얻은 뒤, 레이간드의 속성을 변경할 수 있다.

❷ 커맨드 메뉴
아이템, 전설의 무구, 습득기술 설정 등의 내용을 확인, 선택할 수 있다.

❸ 구조 리스트
빈쵸필드에 갇혀 있는 사람들의 리스트가 나오며 이미 구출된 사람들은 밝게 표시된다.

❹ 플레이시간
게임이 시작되고 나서 현재까지의 총시간으로 무사시전 세계에서의 시간 흐름과는 관련이 없다.

❺ 레벨표시
힘, 마음, 뇌광환, 레이간드 등의 항목으로 나뉘어져 있으며 현재 레벨과 가지고 있는 힘이 수치로 표시된다. 각 항목의 게이지가 차면 다음 레벨로 올라가게 되며 맨 위쪽에는 무사시의 현재 종합레벨과 칭호가 표시된다.

❻ 대사창
무사시가 혼잣말처럼 중얼거리면서 다음 목표를 알려준다. 또한 아이템이나 습득기술 등을 가리키고 있으면 해당 효과에 대한 설명을 해준다.

❻ 졸음
무사시가 현재 느끼고 있는 졸리운 정도가 표시된다. 졸음은 서브화면 이외에 슬립모드에서도 확인할 수 있다.

등장캐릭터 소개

무사시

이 게임의 주인공. 야쿠이닉 왕국의 피레공주에 의해 영웅으로서 이 세상을 구원하기 위해 소환되었다. 그러나 예전에 야쿠이닉 왕국이 위기에 처해 있을 때 소환되었던 전설의 "무사시"와는 어쩐지 좀 다른 인물인 듯…

야쿠이닉 왕국

피레공주

국왕의 딸로, 영웅 소환을 행할 수 있는 유일한 인물. 상당한 말괄량이로 무사시가 레이간드를 가지고 돌아왔을 때 볼드에게 납치당한다

하치노스 사제

성의 중진 중 하나로, 도서실에서 일하는 궁정사제이다. 글자를 못 읽는 무사시를 대신해서 책을 읽어준다 말투가 여성스러워서 혹시 호모(?)가 아닌가 싶다

시종장 레반

언뜻 보기에 젊어 보지만, 성의 중진 중 하나이며 영웅소환에도 입회한다. 하인들을 통솔하는 직책으로 표면적으로는 별로 나서지 않지만, 무사시의 신변을 돌보아 준다

집사 유켈

중진 중에서도 상당한 고령자. 면회실에서 무사시와 구조한 사람들을 만나게 해준다

기사 라드

빈쵸필드에게 잡혀 있는 야쿠이닉 왕국의 기사. 그를 구하면 면회실에서 '굉장한 기술'을 보여준다. 하지만 무사시는 이를 아주 간단하게 터득한다

연금술사 울테

구리나 주석으로 귀금속을 만드는 기술을 터득한 연금술사. 영웅소환에 입회하지만, 어쩐 일인지 그 이후에 빈쵸필드에게 갇혀 버린 것 같다

점성술사 기아라

오른손에 수정옥을 들고 머리에 촉루모양의 마녀풍 복장을 한 실력(?)있는 점성술사. 무사시가 찾고 있는 물건이나 사람의 소재를 가르쳐 준다

병사바라닉

야쿠이닉 왕국의 병사. 그의 복장과 손에 든 폭탄으로 볼 때 공작원의 분위기가 강하다. 언젠가 그의 도움이 필요할 때가 있을 듯…

아미야쿠이 마을

루즈

피규어점을
경영하는 청년으로
그 자신도
피규어를
매우 좋아한다.

오사멜 촌장

언제나 마을 사람들은
염려하는 마음씨 좋은 촌장.
야쿠이닉 성의 유켈 집사와
더불어 무사시를 걱정해주며
많은 도움을 준다

빵집 잼

빵집의 실질적 운영자로
항상 밝게 웃는 얼굴로
손님을 맞이해주며
갓구운 맛있는 빵을 판다

템플러

술집 마담으로 무사시
에게 쥬스를 권하기도
하고(무사시는 아직
어리기 때문에 술을
못 마심), 술집에서 술
을 마시고 있는 사람
과 대화할 수 있도록
중개해 준다

테무

무사시에게 건방진 말투를 쓰지만
가끔 중요한 단서를 제공하기도 한다

화이트 목사

교회 일을 맡고 있는 목사.
마을사람들로부터 두터운
신뢰를 얻고 있지만 성격
이 좀 이상한 듯…

아이

잡화점을 혼자서 꾸려나가는
관록의 아주머니.
응석받이에다가 장난꾸러기
외아들 테무 때문에
항상 골치를 앓고 있다

보리

감정소를 운영하는 할아버지
로 정체불명의 물건을 감정해
준다. 감정한 것을 매입하기도
한다

武蔵伝

투코알 제국

테키라 총통

루코알 제국의 총통.
제국의 부흥을 위해서는
물불을 가리지 않는
사악한 인물이다

워커 대령

테키라 총통의 오른팔로
활약하는 인물로 루코알
제국군을 통솔하는 장교
이기도 하다.
수완이 매우 뛰어나며
베일에 싸인 인물이다

브랜디 대위

제국군의 정보분야를
담당하는 여성장교.
냉정하면서도 신속하게
임무를 완수하는
에이전트이다.
리큐 중위의 언니이기도 하다

리큐 중위

브랜디와는 자매지간이지만
성격은 전혀 반대로 항상 불안해한다.
언니와 같은 분야를 담당하고
있지만 임무에 실패해서
언니가 뒷처리를 해주는 경우도 있다

볼드 소위

루코알 제국이 자랑하는 메카기병을 통솔한다. 덩치는 크지만
항상 무사시에게 당하기만 한다

리더스 포스

천재리더 에드

몸집은 작지만 높은 IQ 때
문에 스스로를 천재 리더라
고 부른다. 움직임이 민첩
하므로 생포하기가 상당히
어렵다

거한리더 벤

거인리더라는 이름에 걸
맞게 3명 중에서는 가장
큰 몸집을 자랑한다.
손에 든 거대한 언월도로
공격해온다.
어눌한 사투리가
아주 우스꽝스럽다

패션리더 토포

커다란 귀가 달린 헤어밴드에 꼬리가 있는
옷을 입고 다닌다.
싸울 때는 정면 승부보다는
여성이라는 점을 최대한 활용하는 듯 하다

모험의 준비는 이곳에서

야쿠이닉 성

도서관

성의 도서실에는 왕국의 역사나 전설의 영웅 '무사시'에 관한 사항이 기술된 귀중한 서적들이 가득하다. 이곳에서는 하치노스 사제가 무사시 대신 책을 읽어 주는데, 그 역시 해독이 불가능한 책도 있다.

게임초반에는 읽을 수 없는 책도 있다

면회소

집사 유켈을 비롯해서 빈쵸필드에서 구한 사람들과 만나볼 수 있는 곳. 구출된 사람들은 여러 가지 유용한 정보를 주거나 기술을 가르쳐 주는 등 여러 가지로 무사시를 도와주므로 사람을 구출한 다음에는 이곳에 와서 한 번씩 대화를 해보자.

면회소에서 기사 라드로부터 기술을 배웠다

무사시의 방

야쿠이닉 왕국에서 내어준 무사시의 전용 숙소. 이곳에서는 피규어점에서 구입한 피규어를 감상하거나 무료로 숙박을 해결할 수 있다. 모험을 하다가 HP나 BP가 많이 떨어진 경우에는 여관보다도 이쪽을 이용하는 편이 돈을 절약하는데 도움이 된다.

역시 집(?)이 최고야!

武蔵伝

아미야쿠이 마을

① 교회

교회에는 간판 같은 것이 붙어 있지 않지만 쉽게 알아볼 수 있다. 이곳에서는 독을 치료할 수 있다. 독에 중독되면 조금씩 HP가 감소하면서 행동도 둔해지므로 마을에 올 수 있는 상황이라면 가능한 한 빨리 이곳으로 와서 치료하도록 하자.

② 피규어점

이 상점에서 구입한 피규어는 성에 마련해 준 무사시의 방에서 가지고 놀 수 있다. 캐릭터는 시리즈에 따라 매우 다양하며 미개봉 피규어는 되팔 수 있으므로 돈 버는 수단이 될 수도 있다.

③ 다크레이즈바

마담 텀블러가 운영하는 술집으로 마을 사람들의 휴식처이다. 이곳에 다른 손님들과 대화를 하다보면 중요한 정보를 얻는 경우도 있다.

④ 잡화점

HP, BP를 회복하거나 졸음 또는 독을 치료하는 약을 취급하고 있는 가게약은 썩거나 하지 않으므로 넉넉히 갖고 다니는 것이 좋다.

이름	가격	효과
리커버 젤	150	HP 80회복
W리커버 젤	250	HP 150 회복
리커버-C	500	HP 250, BP5 회복
리바이버-S	3000	HP, BP 완전회복
산뜻한 민트	120	졸음 50%, BP 5회복
포이즌 레스	250	해독, BP 5회복
된장 페스트	390	다른 음식물과 달리 날짜가 지날수록 발효되어 효과가 좋아진다. HP,BP 회복

⑤ 빵집

빵을 먹으면 BP(빈쵸파워)가 회복된다 BP는 시간의 경과와 함께 감소하는 만큼, 마을을 출발할 때에 많이 갖고 다니면 좋지만, 빵이나 우유는 5일 정도가 지나면 썩어버리므로 주의하자. 썩은 음식을 먹으면 오히려 대미지를 입게 되므로 음식물을 구입할 때에는 당장 필요한 만큼만 구입하도록 하자.

종류	가격	효과
검은 빵	80	BP 25 회복
흰 빵	120	BP 50 회복
초코 빵	150	BP 80 회복
아미야쿠이 빵	240	BP 150 회복
우유	70	BP, HP 각 10씩 회복

마을입구

야쿠이닉 성

스팀우드의 숲

수마의 숲

수마의 숲의 끝

⑥ 여관

여관에는 식사와 해독 메뉴까지 포함된 호화로운 방부터 가면실(잠깐 눈을 붙이고 가는 방)까지 다양한 방을 준비되어 있다. 묵는 방에 따라서 회복효과나 요금 등이 크게 차이가 나며 경과되는 시간도 다르다. 또한 이곳에서는 다른 투숙객과의 대화나 데이터의 세이브도 가능하다.

호수	요금	내용
201호	210	가벼운 식사 포함 1박 졸음과 HP,BP 약간 회복
202호	390	정식포함 1박 중독을 제외한 모든 상태 회복
203호	550	해독과 정식이 포함된 1박 모든 상태 전부회복
204호	80	가면실에서 3시간 휴식, 졸음 회복

⑦ 감정소

모험 도중에 정체를 알 수 없는 아이템을 발견했다면, 이곳에 와서 감정을 받도록 하자. 미지의 아이템을 찾아내서 확인해 보는 것도 이 게임의 즐거움 중 하나이다.

스토리 공략

프롤로그. 영웅소환

영웅의 등장

밖에는 포성이 들려오는 가운데 성의 지하로 통하는 계단에서 왕국의 중진들과 공주가 발길을 재촉하고 있다.

유켈: 안되겠습니다… 놈들이 이곳을 찾아내는 건 시간 문제입니다.
레반: 루코알 제국 녀석들 역시 국왕폐하의 부재를 노린 것 같습니다.
피레: 이 커다란 빈쵸타이트는… 설마…
울테: 그렇습니다. 영웅소환을 행하는 것입니다.
하치노스: 드디어 만날 기회가 왔군요… 전설의 영웅 무사시님…
울테: 그럼 공주님 부탁드립니다.
피레: OK. 무사시님이라는 분 얼마나 멋진 분일까? 가슴이 두근거리는 걸? 자 그럼 갑니다~!
(영웅 소환을 행하는 피레 공주)
레반: 오오 나타나셨습니다.
우리들의 영웅…
전설의 검호 무사시님이!
하치노스: …라고 하기엔 너무 작은 것 같은데… 역시 공주님으로선 무리였던가?
피레: 잠깐만요! 듣고 보니 제 실력이 아직 덜 되었다는 것처럼 말씀하시는데…! 당신들,
진짜 무사시님을 본 적이 있나요?
일동: 아니오.
피레: 그렇다면 진짜 무사시님도 원래 이런 꼬마였는지도 모르잖아요!
무사시: 누가 꼬마라고…? 그쪽이야말로 우스운 꼴들을 하고선!
피레: 우스운 꼴이라고? 뭐야? 당신이야말로! 이… 뾰족머리!
유켈: 자~자~ 공주님도 뾰족머리님도 진정하시고…
무사시: 나는 무사시다. 이 수염투성이 영감!
유켈: 이거 정말 실례했습니다.
영웅 무사시님께 부탁드릴 일이 있습니다만…
레반: 설마 유켈님! 아무리 뭐라 해도 이런 꼬마한테는 무리일텐데요!
유켈: 아니 이분도 공주님의 소환마법으로 이곳에 나타난 이상,
훌륭한 영웅임에 틀림이 없습니다.
무사시: 뭐라고? 난 그렇게 한가하지 않단 말이야! 미안하지만 누군가 가마 좀 불러주지 않겠어?
하치노스: 당신은 이 나라를 구할 영웅으로서 소환된 것입니다. 즉, 이 나라에 평화가 돌아오지 않는 이상 원래의 세상으로 돌아갈 수 없는 것이지요.
게다가 당신이 이 세계에서 살 수 있는 것은 소환 시에 흡수한 빈쵸 파워가 없어질 때까지…
무사시: 나보고 이 나라를 구하라고? 그런 말도 안돼는!
게다가 뭔지도 모를 힘이 없으면 살아갈 수 없다니!
유켈: 이런! 큰일입니다!
아무튼 무사시님은 나선의 탑으로 길을 서둘러 주십시오.
레반: 녀석들도 레이간드를 노리고 이미 그곳에 가 있을 것입니다. 그러니까 이것을…
이 뇌광환을 가지고 가십시오.
무사시: 흠… 제법 괜찮은 칼이군…
울테: 그 뇌광환에는 신비한 힘이 있어서 적의 능력을 빼앗아 자신의 것으로 만들 수 있습니다.
하치노스: 소위 「겟 · 인」이라고 하지요.
무사시: 겟.인…? 그거 멋지군!
그건 그렇고 이 커다란 칼집과 종이조각은?
피레: 그건 레이간드의 칼집이에요.
그걸 가지고 성 안쪽에 있는 나선의 탑에 가세요. 레이간드는 그 탑의 정상에 있을 거예요. 정상으로 올라가기 위한 단서는 그 종이 조각에 적혀있구요.
무사시: 알았어! 그 레이간드라는 걸 가져오면 되는 거지?
피레: 그래요… 레이간드와 오룬의 서만 있으면 이 나라의 평화를 되찾을 수 있어요.
당신이 정말로 무사시라면 레이간드를 손에 넣을 수 있을 거예요! 그럼 부탁해요!
…근데 무사시군은? 할아버지, 무사시는 어디 갔지요?
유켈: 이미 나가버렸습니다.
정말이지 성질도 급한 영웅이군요.

제 1 장 여행의 출발

나선의 탑

전설의 검 레이간드를 가지러 가기 위해 나선의 탑으로 향하는 무사시. 아직 불만이 사라진 것은 아니지만 레이간드만 가져다주면 원래의 세계로 돌아갈 수 있다는 생각에 기운을 내고 출발한다.

기나긴 여행의 시작

이곳은 게임의 시스템을 익히기 위한 연습장과 같은 곳으로 난이도는 매우 낮은 편이다. 일단 장애물을 피하고 적을 쓰러뜨리면서 전진해 보자. 가다보면 넓은 시냇물이 가로질러 흐르고 건너편에 기둥이 서 있는 곳이 나오는데 여기서 총을 쏘아대는 적 병사를 겟·인해 보자.

"총 비슷한 것(ガンもどき)" 이라는 기술을 얻을 수 있을 것이다. 이 기술은 ○버튼을 누르고 있으면 기합탄이 발사되는데 한 발당 1BP가 소모된다.

최초의 겟·인!

이제 건너편에 서 있는 기둥에 기합탄을 발사해 보자. 나무가 쓰러지면서 다리역할을 하게 된다. 그러나 이 기합탄을 남발하지는 말자. BP가 전부 소모되면 움직임이 둔해지고 기운을 쓸 수 없게 되어 진행이 어려워지기 때문이다.

다리가 생겼다!

계속 가다보면 길이 끝나고 돌로 된 구조물이 나오는데 탑은 온데간데없고 가운데에 얼굴모양의 석상만이 보일 뿐이다. 이때 무사시는 성에서 받은 종이쪽지를 보는데 거기에는 이 「무사들과 검을 주고 받아라. 그렇게 하면 길이 열리리라」라고 쓰여 있다(이게 무슨 얘기야?). 아무래도 탑 주변에 있는 검사(劍士)의 상과 관계가 있는 듯하다. 탑 주위로 들어가면 얼굴모양 석상이 공격해 오므로 한 자리에 있지 말고 계속해서 위치를 바꾸면서 검사의 상과 칼싸움을 해보자. 물론 석상이므로 일방적으로 맞기만 한다. 석상이 부서진 자리에 보면 원형의 문장 같은 것이 있다. 뭔지 잘 모르지만 일단 한 번씩 밟아 두도록 하자. 검사의 석상을 부수고 모든 문장을 밟으면 땅이 흔들리면서 탑이 솟아오른다.

주위에 결계 같은 것이 쳐져 있다

솟아 오르는 나선의 탑

이윽고 나선의 탑 내부에 당도한 무사시는 다시 한 번 종이쪽지를 읽어본다. 「수호의 불꽃에 어둠이 덮칠 때 새로운 빛이 하늘로 인도하리라」. 아직 무슨 뜻인지 잘 이해가 가지 않는다. 일단, 나선형의 길을 따라 위로 올라가 보자. 중간쯤 올라가다 보면 거대한 횃불 위에 종이 매달려 있는 것을 볼 수 있을 것이다. 그렇다! 쪽지에 쓰여 있던 말은 종을 떨어뜨려 불을 끄면 길이 열린다는 뜻이었던 것이다. 하지만 어떻게 종을 떨어뜨린다? 그러나 겟·인 시스템은 괜히 있는 것이 아니다. 총을 쏘는 적 병사를 겟·인하여 기합탄으로 종을 지탱하고 있는 쇠사슬을 맞추어 보자.

종이 매달려 있는 사슬을 쏘면?

종이 떨어지면서 불을 끄면 막혀 있던 문이 열릴 것이다. 앞으로도 모험을 하다가 막히는 곳이 있으면 무조건 주위에 있는 몬스터를 겟·인 해보자. 수수께끼를 쉽게 풀어나갈 수 있을 것이다. 탑의 정상으로 순간 이동한 무사시의 눈앞에 거대한 얼굴모양의 석상이 보이고 주위에는 벌써 레이간드를 빼앗으러 온 적 병사들이 우왕좌왕하고 있다. 그리고 석상이 보고 있는 쪽 돌출된 부분에는 문제의 검 레이간드가 꽂혀 있다. 레이간드는 결계로 보호가 되고 있어 접근이 불가능한데 그 앞의 발판을 밟고 있으면 결계가 차단되는 것을 알 수 있다. 하지만 무사시는 둘이 아닌데…. 그렇다면 무언

레이간드를 손에 넣었다!

가 다른 물건을 그 위에 올려놓는다면? 이때 적을 겟·인해보면 "칼등치기(みねうち)"라는 기술을 얻을 수 있을 것이다. 적을 발판이 있는 쪽으로 유인하여 ○버튼으로 적을 내려치면 그 자리에서 잠시 기절하는데, 그 틈을 이용해서 재빨리 레이간드를 뽑도록 하자

그러나 기쁨도 잠시, 결계가 풀린 탓인지 갑자기 땅이 흔들리며 석상이 굴러오기 시작한다. 무사시는 엄청나게 빠른 속도로 탑을 뛰어서 내려오는데(실제로 가능한 일일까?) 어찌된 일인지 땅에 내려온 뒤에도 석상은 계속 쫓아온다. 장애물이 나타나면 점프를 하거나 좌우로 피하면서 성까지 전진하면 성공! 그러나 조금이라도 장애물에 걸려 시간을 지체하면 무사시는 그대로 오징어 무사시가 되고 만다.

걸음아 날 살려라!

납치된 공주

성에 도착한 무사시. 그런데 성은 이미 적에게 습격을 받았는지 사람들은 모두 사라지고, 루코알 제국의 볼드 소위가 공주를 인질로 잡고 레이간드와 교환하자고 한다.

앗! 공주가 사로잡혔다

그러나 전설의 영웅에게 이런 조무래기 악당과의 협상이 가당키나 하겠는가! 무사시가 결투를 청하자, 덩치만 커다란 볼드 소위는 비겁한 수를 써서 무사시를 불길에 갇히게 만든다. 이때 공주가 레이간드를 써서 빠져나오라고 알려준다. 이제 막 레이간드를 얻었으니 사용법을 익히라는 것이다. R1을 눌러 왼쪽의 게이지를 채운 뒤, △버튼을 누르면 레이간드의 최초 필살기인 회전베기가 나간다. 무사시가 불을 끄자, 볼드 소위는 기분 나쁜 웃음소리를 남긴 채 공주를 데리고 사라진다. 이어서 나타나는 「스팀나이트」. 볼드 소위가 끌고 온 제국의 메카 기병 중 하나이다.

스팀나이트를 무찌른 무사시는 절벽 밑으로 떨어뜨리고는 잃어버린 물건이라고 하면서 신체의 중요한 부분(?)을 향해 커다란 바위를 집어 던져 끝장을 내버린다. 그리고는 기운이 다했는지 그 자리에 쓰러져 잠들어 버리고 만다.

BOSS 스팀 나이트

스팀나이트는 적 보스를 공략하는 방법을 익히기 위한 교과서라 할 수 있다. 스팀나이트의 약점은 앞쪽의 두 다리인데 발 부분에서 4방향으로 증기가 나오므로 주의하면서 계속 공격하자. 공격부위는 화살표로 계속 표시되므로 그대로 따라서 순서대로 공격하면 된다. 다리를 계속 공격하여 쓰러뜨리면 휘장으로 가려져 있던 부분에 녹색의 코어가 나오는데 이것을 공격해야만 진짜 보스의 에너지가 떨어진다. 쓰러져 있을 때마다 코어를 향해 레이간드를 사정없이 휘둘러 주자. 스팀나이트가 완전히 쓰러지면 번쩍 들어서(아니! 수퍼맨인가?) 던져 버리자. 스팀나이트는 계속해서 다시 일어나 손에 들고 있는 철구와 주위의 기둥으로 공격해 오는데 점프로 쉽게 피할 수 있을 것이다. 마지막에는 점프하여 낙하공격을 해 오는데 이때는 그림자를 보고 낙하지점을 예측해서 기다리고 있다가 순간적으로 코어가 나오는 순간을 노리자.

제국 증기기관병 스팀나이트

이것이 바로 스팀나이트의 코어

제 2 장 새로운 여행의 시작

야쿠이닉 성

눈은 뜬 무사시는 낯선 방에서 자고 있던 자신을 발견하고 놀라는데, 이때 집사 유켈과 시종장 레반이 들어온다.

정신을 차린 무사시

유켈 : 오… 무사시님 정신이 드셨습니까!!
무사시 : 앗, 당신은 턱수염 할아버지!?… 누구였더라?
레반 : 아… 저는 시종장 레반이라고 합니다.
무사시 : 그건 그렇고 내가 왜 이런 곳에…
유켈 : 그 흉칙한 제국의 메카기병을 쓰러뜨린 뒤, 그대로 잠들어 계신 것을 발견하고 이 방으로 옮겨 모신 것입니다.
무사시 : 응? 생각났다! 그 근육질 바보가 공주를 납치해갔어! 젠장! 루코알 제국 녀석들! 이봐, 턱수염 할아버지. 역시 공주를 구하지 않으면 나는 원래의 세계로 돌아갈 수 없는 건가?
유켈 : 물론이지요. 그러나 녀석들도 이대로 얌전히 있지는 않을 겁니다. 반드시 그 레이간드를 빼앗으러 쳐들어 올 것입니다.
무사시 : 이 검이 그렇게 대단한 건가?
유켈 : 그 옛날 전설의 검호 무사시가 세계를 멸망시킬뻔 했던 「암흑의 마인」을 봉인하는데 사용했다고 하는 것이 「빛의 검 레이간드」입니다. 그리고 이 세계에 다섯 개가 있다고 전해지는 「오륜의 서」. 즉 땅, 물, 불, 바

람, 그리고 하늘의 권… 그것을 모두 모았을 때 그 끝을 알 수 없는 엄청난 힘이 자신의 것으로 되는 것이지요.
무사시 : 「빛의 검 레이간드」와 「오륜의 서」라… 루코알 녀석들이 탐낼 만도 하겠군. 그런데 그 「오륜의 서」라는 것은 어디에 있는 거지?
레반 : 으흠. 우리 성이 자랑하는 점성술사 기아라가 있다면 알 수 있었을 텐데.
무사시 : 뭐야… 누구하고 눈이 맞아 달아나기라도 했다는 거야?
레반 : 아니요, 납치된 것입니다.
무사시 : 납치된 건 공주뿐이 아니었나?
레반 : 원래 40명이나 되었던 야쿠이닉성 사람들이 지금은 겨우 다섯 명밖에 남아 있지 않습니다. 모두 빈쵸필드에 갇힌 채 여기저기 흩어져 버렸습니다.
무사시 : 빈쵸필드? 뭐지 그건? 그것도 루코알 녀석들이 한 짓인가?
레반 : 그렇습니다 이 눈으로 직접 보았습니다. 모두가 차례차례 반짝이는 보석 같은 것에 갇혀 어딘가로 갑자기 날아가 버렸습니다.
무사시 : 정말 너무하군… 그중에 점술사도 있었다는 얘긴가… 그렇다면 공주뿐만이 아니라 그 사람들도 구해내지 않으면 안되겠군.
유켈 : 역시 무사시님! 그렇게 말씀해주실 줄 알았습니다. 빈쵸필드도 그 레이간드를 쓰면 간단히 깨뜨릴 수 있을 것입니다.
그럼 이것을…
무사시는 레반에게서 「구조자 리스트」와 「센서시계」를 받는다.
유켈 : 그 시계가 붉은 색으로 빛나면 가까운 곳에 빈쵸필드가 있을 것입니다.
※빈쵸필드에 접근하면 화면하단 양옆의 둥근 테두리가 붉은 색으로 반짝거리게 된다.
레반 : 구출한 사람들은 반드시 무사시님께 도움이 될 것입니다. 기운을 내주십시오. 이 성의 밑에는 아미야쿠이라는 이름의 마을이 있습니다. 그곳을 거점으로 여행을 하면 좋을 것이라 생각합니다.
유켈 : 마을에 내려가기 전에 이 성의 도서실에서 여러 가지 공부를 하는 것이 좋을 겁니다.
무사시 : 그럼 도서실에 들렀다 가기로 할까?
레반 : 제가 잊고 말씀 안 드렸습니다만, 이 방은 무사시님의 방으로 마음대로 사용해도 좋습니다. 부디 조심해서 다녀오십시오.

도서실에서는 초반에 알아두어야 할 여러 가지들을 알려주므로 반드시 들러서 공부를 하고 가도록 하자. 도서실에서 알고 싶은 것을 물어본 뒤, 돌아서려 하면 하치노스가 곤돌라가 고장났다며 칼을 이용해서 마을에 내려가는 방법을 알려준다.

도서실의 하치노스, 무사시에게 책을 읽어 준다

무사시의 멋진 줄타기 모습

아미야쿠이 마을

마을 입구에 내려오면 무사시는 배가 고프다며 무언가 먹어야겠다고 한다. 일단은 마을로 내려와 지붕에 닭모양의 풍향계가 있는 오사멜 촌장의 집으로 가보자. 무사시는 촌장에게 오륜의 서에 대해 물어본다. 그는 무사시가 레이간드를 가지고 있는데다가 이름마저 전설의 인물 '무사시'와 같다는 것을 알고 놀라워하면서 한가지 제안을 한다. 그것은 다름 아닌 마을의 마스코트와 같은 존재인 개가 행방불명이 되었는데 그 개를 찾아주면 오륜의 서에 대해 알려주겠다는 것이다. 좀 치사한 것 같지만 어쨌든 양민에게 폭력을 행사하거나 할 수는 없는 노릇이니 그의 말을 들어주기로 하자. 승낙을 하면 개가 쌍둥이 산으로 가지만 그곳은 왕국에서 입산을 금지하고 있으므로 자신도 허가해줄 수 없다고 한다(정말 여러 가지로 짜증나는 촌장이다).

오사멜 촌장과의 만남

산으로 가기 전에 마을과 주변의 이곳저곳을 돌아다녀 보자. 사라졌다는 개가 중요한 존재인 듯 마을사람들은 온통 레노라는 개 얘기만 할 뿐이다. 표지판에 「이 앞은 막다른 길(この先, 行き止まり)」이라고 적혀 있는 길로 가 보면 화면 하단 양측의 원형테두리가 반짝이기 시작하는 것을 볼 수 있다. 주위에 빈쵸필드가 있다는 증거다. 조금 앞으로 전진해 보면 아니나다를까, 빈쵸필드 하나를 발견할 수 있다. 이것을 레이간드로 내리치면 빈쵸필드가 깨지면서 기술자 토쿠센을 구할 수 있다.

토쿠센은 구해준 답례로 좋은 것을 알려주겠다며 「밍크」라는 동물이 가지고 있는 「쵸쥬베리」라는 과일이 몸에 아주 좋다고 말한다. 무사시가 어떻게 얻느냐고 묻자, 지금은 말해줄 수 없다며 성으로 돌아간다. 빈쵸필드를 깨뜨리면 그 에너지가 흡수되어 BP의 최대치가 늘어나므로 앞으로도 모두 찾아내도록 하자. 나중에 성에 가서 토쿠센을 만나보면

수마의 숲

방황의 숲
스팀우드의 숲
암류도
아미야쿠이 마을 북쪽
아미야쿠이 마을 남쪽

「밍크」의 서식지에는 그 배설물이 떨어져 있는데 「밍크」는 전세계에 13마리밖에 없는 희귀종이며 야행성이라서 밤에만 활동한다는 사실을 알려준다.

왓! 이런 곳에 빈쵸필드가!

계속 돌아다니다 보면 마을 주변 쪽에는 무슨 잘못을 했는지 한 남자가 건조대에 묶여있는데 말을 걸어봐도 아무런 대꾸가 없다. 옆길 표지판에는 「수마의 숲(すいまの森)」이라고 써여있다. 안으로 들어가 보면 아래쪽 길은 커다란 관에서 증기가 나오고 있어서 지나갈 수가 없다. 센서시계가 반짝이는 것으로 보아 빈쵸필드가 있는 것이 분명하지만 나중에 다시 올 기회가 있으므로 지금은 일단 넘어가도록 하자. 위쪽에는 물이 원형으로 흐르는 가운데 물의 문장이 있다. 아직은 때가 아니므로 역시 기억만 해두고 넘어가자. 왼쪽 윗부분의 막다른 길에서는 빈쵸필드에 갇혀 있는 파수꾼 나미로스를 구할 수 있는데 그는 파수꾼 임무를 빨리 수행해야 한다면서 사라진다. 본래 쌍둥이 산으로 가는 길목은 성 사람들이 사라진 뒤, 마을에서 임시로 사람을 보내어 지키고 있기 때문에 지키는 사람이 밤에 집으로 돌아가면 그 틈을 이용해 몰래 지나가야 하지만, 여기서 나미로스를 미리 구해 두면 낮에도 순순히 지나가게 해 주므로 두 번 걸음할 필요가 없다. 계속 위로 올라가면 통로에 가시덤불이 있는데 그냥은 도저히 지나갈 수가 없다. 이때, 뛰어다니는 분홍색 꽃을 겟·인해 보자. 「호핑(ホッピング)」이라는 기술을 얻을 수 있을 것이다. 이것은 가시지대나 급한 경사면을 지날 때 사용하는 것으로 이 지역에서 많이 사용하게 된다. 가시덤불을 넘어가면 다시 길이 갈라지는데 오른쪽은 「스팀우드의 숲(スチームウッドの森)」으로 통하는 길이고 위쪽은 「방황의 숲(さまよいの森)」으로 가는 길이다. 방황의 숲쪽으로 가보면 왼쪽에도 길이 하나 있는데 표지판을 보면 「암류도(ガンリュー島)」라고 되어 있다. 이것은 해안으로 가는 길로 지금은 달팽이 모양의 바위 같은 것이 가로막고 있어서 갈 수 없다.

이 달팽이 모양의 바위는 과연…?

이 부근에서도 센서가 반짝거리는 것이 보이는데 호핑을 이용해 커다란 관 옆의 급경사를 올라가 보면 점성술사 기아라를 구할 수 있다. 기아라를 구해주면 실종된 사람들이나 찾고자 하는 물건의 대략적 위치를 알 수 있게 된다. 방황의 숲에 들어가 보면 가도 가도 계속 같은 자리만 헤매고 있는 것을 알 수 있을 것이다.

같은 자리를 뱅뱅 돌게 되는 방황의 숲

그럼 이제 스팀우드의 숲으로 가보자. 이곳은 길옆에서 증기가 새어나오고 있으므로 지나다닐 때 조심해야 한다. 왼쪽으로 길게 이어져 있는 관 끝에 있는 빈쵸필드에서는 피리부는 사람을 구할 수 있다. 나중에 자신의 연주를 들으러 오라고 하는데 면회소에서 그를 만나서 이야기해 보면 성에서 나오는 배경음악에 피리연주가 추가된다. 그 위쪽에는 땅의 문장이 있으므로 위치를 기억해 두자. 이제 지리를 대충 확인해 두었으면 레노를 찾으러 쌍둥이 산으로 출발하자.

밍크를 잡았다!

레노를 찾아라!

처음에 곤돌라를 타고 왔던 곳으로 가보면 왼쪽 구석에 분홍색으로 보이는 동물의 배설물 같은 것이 있을 것이다. 이것은 바로 밍크의 배설물로 밤중에 이곳을 다시 찾으면 밍크를 잡을 수 있다. 밍크를 잡아서 쵸쥬베리를 얻으면 HP의 최대치가 증가한다.

쌍둥이 산으로 통하는 길목에는 조금 전에 구해준 나미로스가 지키고 있는데

성으로부터 이미 연락을 받아서인지 순순히 통과시켜준다. 앞으로 나가면 두 갈래 길이 있는데 표지판을 보면 왼쪽은 쌍둥이 산, 오른쪽은 헬즈 바레라고 쓰여 있다. 왼쪽으로 가다보면 바위에 있는 빈쵸필드에서 병사 바라닉을 구할 수 있는데 그는 야쿠이닉 성의 공작병으로 폭탄 전문가이기도 하다. 그는 자신의 형인 라드도 이 산에 있을 거라면서 함께 구해주면 좋겠다고 한다. 그 옆에는 길이 끊어져서 개구리밥(?)을 밟고 지나가도록 되어 있는 곳이 있는데 건너편에 있는 커다란 흰색 몬스터 때문에 지나갈 수 없다. 자! 그럼 여기서 마법사같이 생긴 몬스터를 겟·인해보자. 그러면 「스몰(スモール)」이라는 기술을 얻을 수 있는데 이것을 흰색 몬스터에게 사용하면 커다란 몸집이 밤톨만해지면서 쉽게 지나갈 수 있게 된다.

쭉 가다보면 강 한가운데 조그만 섬에 레노가 있는 것이 보이는데 □나 △버튼으로 집어 올려 던지는 것을 반복하여 다시 마을까지 데리고 가야 한다. 물에 빠뜨리면 다시 섬으로 돌아가므로 주의하자.

레노를 찾았다!

트레저 헌터 쟝

레노를 데리고 마을 입구까지 오면 쏜살같이 사라져 버린다. 어쨌든 레노를 찾아주었으니 약속은 지킨 셈이다. 이제 오륜의 서에 대해 물어보러 촌장의 집으로 가보자.

촌장은 개를 찾아줘서 고맙기는 하지만 자신도 오륜의 서에 대해서는 아는 것이 별로 없다면서 마을 변두리에 잡혀 있는 남자에게 물어 보라고 한다. 뭔가 속은 듯한 느낌이 들지만 현재로서는 단서가 그것밖에 없으므로 전에 보았던 그 건조대의 남자에게로 가보자.

무슨 잘못을 한 것일까?

남자: 아아, 그래그래… 레노구나… 어서 와라… 무사했구나… 당신인가? 이 녀석을 데리고 돌아온 것이. 고마워, 감사의 뜻을 표하지. 미안하지만 물을… 그리고 빵도 좀 있으면… 벌써 3일이나 아무 것도 먹지도 마시지도 못했어.

무사시: 미안하지만 아무 것도 가진 게 없는데. 기다려, 가지고 올테니.

우선 교회 옆의 우물에 가면 물을 얻을 수 있다. 이제 빵집에서 아무 빵이나 하나 사 가지고 건조대의 남자에게 가보자.

남자: 누가 물과… 빵을…

1. 자 여기! 빵과 물이야!
2. 안됐지만, 주고 싶지 않은걸.

무사시: 자 여기! 빵과 물이야!

남자: "자 여기!" 라니 보여주고 있을 뿐이잖아!!

무사시: 미안 미안, 먹을 수 있게 도와 드리지. (뭐야? 팔팔하잖아?)

남자: 꿀꺽꿀꺽… 쩝쩝… 크어어… 이제 좀 살 것 같군. 나는 트레저 헌터 쟝. 그쪽은?

무사시: 나는 무사시! 그런데 그 트레저 헌터란 건 뭐지?

쟝: 음… 간단히 말하자면 이 세계에 잠들어 있는 모든 보물들을 찾아 오늘도 헤매이는 사랑과 낭만의 모험방랑자라고나 할까?

무사시: 말하자면 도둑이라는 얘긴가? 쳇 이름만 번지르르한 게 기대한 것만 못한데?

쟝: 자, 잠깐 기다려 무사시! 보답이라고 하긴 뭣하지만 당신에게 좋은 걸 가르쳐 주지! 나를 도망치게 해준다면 말이지만?

1. 좋아! 도망치게 해주지!
2. 그런 일은 할 수 없어.

무사시: 좋아! 도망치게 해주지!

쟝: 좋았어!! 실은 이런 때를 대비해서 방황의 숲 표지 밑에 이 건조대의 열쇠를 숨겨 두었지.

무사시: 알았어! 그 열쇠를 가져오면 되는 거지?

쟝: 그렇긴 한데, 방황의 숲에는 이상한 저주가 걸려있어서 말이야… 그렇게 쉽게 표지까지 다다르기는 어렵거든… 레노를 데려가는 것이 좋을 거야.

무사시: 에? 그 집 잃어버린 개를?

쟝: 실은 며칠 전에 레노한테 열쇠를 가져오라고 시켰는데, 쌍둥이 산 쪽에 가 있었던 것 같아. 그렇지만 걱정할 것은 없어. 방황의 숲에 일단 들어가기만 하면 된다구. 레노가 짖는 방향으로만 가면 틀림없이 표지까지 갈 수가 있어. 다만 레노를 다치게 하면 도망쳐 버리니까 잘 보호해 주라구.

무사시: 개 보디가드… 인 셈인가? 뭐 아무려면 어때! 알았어! 레노가 짖는 쪽으로 가면 된다 이거지?

쟝: 아, 바로 그거야. 레노와는 방황의 숲 입구에서 합류하도록 해!

그럼 부탁해!

방황의 숲 입구에 가 보면 레노가 기다리고 있다. 방황의 숲에는 몬스터들이 많이 있으므로 레노에게 접근하기 전에 해치워주자. 레노는 냄새를 맡으며 길을 찾는데 최종적으로 짖고 서있는 방향으로 진행하면 된다.

길을 찾는 레노를 보호해 주자

묘지에 도착하면 제일 왼쪽 위에 있는 비석 뒤에 레노가 서있는데 그곳을 조사해 보면 건조대의 열쇠를 얻을 수 있다.

열쇠를 찾았다!

수마의 숲에서 방황의 숲으로 이어지는 통로 옆 나무 틈새에는 보이지 않는 길이 있는데 지나는 길에 들러 밍크를 잡도록 하자. 이제 열쇠를 가지고 쟝에게 가보자. 그는 지금은 다른 사람들이 보고 있으니 곤란하다면서 밤 12시경에 다시 와달라고 한다. 여관이나 무사시의 방에서 시간을 보내고 12시가 조금 지나서 쟝에게 가면 그를 풀어줄 수 있다.

쟝을 풀어주는 무사시

무사시가 이제 전에 말했던 좋은 것을 알려달라고 하자, 쟝은 일단 쌍둥이 산의 정상으로 오라고 하면서 먼저 떠나버린다. 그러면서 그는 산의 정상에 올 때 통나무 4개를 가져오라고 한다. 무엇에 쓰려는 것일까?

전설의 무구를 찾아서…

이제 본격적인 액션의 시작이다. 전에 길이 끊겨 있던 곳에 물풀이 생겨서 지나갈 수 있게 되었다. 계속 진행하다 보면 길이 끝나는 곳에 빈쵸필드가 있는데 거기서 용병 미노를 구할 수 있다. 이제 건너편으로 가자. 강을 건너기 위해서는 강에 꽂혀 있는 장대에 매달려 위로 기어올라 점프로 이동해야 한다. 옆에 있는 보물상자는 메모리 박스로 이곳에 기억을 남겨 두면 무사시가 죽었을 때 이곳부터 다시 시작할 수 있지만 가진 돈은 반으로 줄어든다. 만일의 경우에 대비해 기억을 남겨두도록 하자.

장대를 이용해 강을 건너자

폭포 안에 있는 상자에서 「축축한 서적(しめったしょもつ)」을 얻을 수 있는데 어떤 물건인지 알 수 없으므로 나중에 감정을 받아보도록 하자. 첫 번째 동굴을 지나면 다리가 나오는데 지나가다 보면 센서가 반짝이는 것을 알 수 있다. 다리 밑 바위에 있는 빈쵸필드에서 마굿간지기 밧사시를 구해주자. 줄을 타고 내려 갈 수 있는 왼쪽 절벽의 보물상자에서는 「오래된 단검(ふるびたたんけん)」을 얻을 수 있는데 지금은 어떤 물건인지 알 수 없으니 역시 나중에 감정을 받아보자.

의외의 장소에 빈쵸필드가!

오른쪽 두 번째 동굴을 지나서 앞으로 조금 가보면 커다란 나무가 있다. 이걸 가져가기는 해야겠는데…. 가까이 다가가서 전에 익힌 레이간드의 회전베기로 단숨에 잘라 가져가자.

첫 번째 통나무를 얻었다

커다란 공룡의 화석 같은 것을 타고 올라가면 옆에 장대가 보이는데 그 아래에서 바라닉의 형 라드를 구할 수 있다. 성에서 그를 다시 만나면 「십자베기(十文字斬り)」를 가르쳐 준다. 이 기술을 사용하기 위해서는 ㅁ, △버튼을 연속으로 눌러주면 되는데 이를 사용하면 뇌광환과 레이간드를 이용한 화려한 필살기를 구사할 수 있다. 이동기관을 지나가면 장대가 또 나오는데 역시 밑으로 내려가서 목수 츠케콘델을 구하고 두 번째 통나무를 챙기도록 하자. 이곳에서 구출하는 사람들은 다음 이벤트에서 중요한 역할을 하므로 한 명도 빠짐없이 전부 구해두어야 할 것이다. 다시 다음 번 장대를 타고 올라가면 바로 옆에 나무가 보인다. 역시 챙겨가자. 계속해서 왼쪽으로 가다보면 폭포가 떨어지고 있는 곳 앞에 또 한 그루의 나무가 있을 것이다. 이로써 4개의 통나무를 모두 얻었다. 이제 쌍둥이산 위에서 기다리고 있는 쟝에게 가보자.

쟝: 오오! 통나무 4개는 가지고 왔나?
무사시: 아! 물론이지! 그런데 좋은 거라는 게 뭐지?
쟝: 으음… 그건 말이야…
「전설의 무구」에 관한 것이지.
무사시: 전설의 무구? 뭐~야 「오륜의 서」가 아니었나?
일부러 이런 곳까지 왔더니만… 그런 건 필요 없으니… 그럼!
쟝: 잠깐 기다려! 이름이 무사시라고 했지? 「무사시 전설」에 대해서는 알고 있나?
무사시: 뭐야 그게?
쟝: 성의 도서실에서 좀더 공부를 해야겠군. 이 세상에는 전설의 영웅 무사시가 남긴 무구가 다섯 개가 있다고 전해지고 있어, 그 모두가 각각 신비한 힘을 가지고 있어서 갖가지 특별한 능력을 몸에 지니는 것이 가능하다고 하지.

무사시: 알았어! 이 통나무 4개와 그 전설의 무구라는 것을 서로 맞바꾸어 주겠다는 거로군. 쟝, 당신은 정말 좋은 사람이야!
쟝: 아니, 전설의 무구는 이 산에 흐르는 강을 타고 내려가야만 도달할 수 있는 곳에 숨겨져 있어. 그곳에 가기 위해서 그 통나무로 뗏목을 만들어 주겠다는 것이지.
무사시: 오호! 멋진 아이디어군! (체면상 수영을 못 한다고 말할 수도 없고 말이야…)

장은 전설의 무구에 대해 알려준다

쟝은 무사시에게서 통나무를 넘겨받자마자, 뗏목을 만들어서 강에 띄워준다(엄청난 인물임을 은연 중에 암시하는 것이 아닐까?).

쟝: 좋아! 뗏목이 완성되었다! 자아, 무사시! 새로운 세계로 여행을 떠나는 거다!

뗏목을 타고 강을 내려가는 무사시. 조작법은 십자버튼이 뗏목의 이동이고 ×버튼이 점프다. 물길을 따라 내려가면서 강에 돌출되어 있는 바위는 점프로 넘어가거나 피해가자. 뗏목이 바위나 장애물에 부딪쳐 충격을 받으면 통나무가 하나씩 떨어져 나가는데 4번 부딪치게 되면 게임 오버가 된다. 떨어지는 바위는 낙하지점을 예측하여 미리 피해주어야 한다. 커다란 바위가 떨어지는 곳은 빨리 내려와서 옆으로 피해 있으면 된다. 마지막에 적 병사들이 철퇴를 던지는데 타이밍을 잘 맞춰서 연속적으로 점프를 해주면 피해갈 수 있다. 계속적인 연습만이 클리어의 비결이다.

뗏목을 타고 떠나는 무사시

떨어지는 바위에 주의하자

스팀우드의 폭주

간신히 강을 내려온 무사시. 헬즈바레 쪽에 상자와 빈쵸필드가 보이지만 커다란 돌과 함정이 가로막고 있어 지나갈 수 없다. 위쪽의 상자에서는 「커다란 팔지(おおきなうでわ)」를 얻을 수 있는데 이 역시 감정이 필요하다. 이제 그동안 모은 아이템들을 감정소에 가져가서 감정해 보도록 하자.

여기를 어떻게 지나가지?

강하류에서 얻은 커다란 팔찌를 감정해본 결과, 그것은 뜻밖에도 전설의 무구중 하나인 「벤케이 브레스」였다. 이것을 몸에 착용하면 두 칼을 이용해서 특정 벽을 오를 수 있는 능력이 생긴다고 한다. 쌍둥이산 폭포에서 얻은 젖은 서적은 성인용 책자였고 절벽에서 구한 오래된 단검은 그냥 단순한 과일칼인데 앞으로 이런 쓸데없는 물건들은 바로바로 감정소에 팔아 돈으로 바꾸도록 하자. 감정을 마치고 나오면 마을에 연기가 자욱하다. 갑자기 촌장이 무사시에게 달려오면서 다급히 자초지종을 설명한다. 스팀우드가 폭주하고 있는데 관리인은 무얼 하고 있는지 알 수가 없다는 것이다. 스팀우드는 아미야쿠이 마을을 포함한 전 왕국의 생명과도 같은 동력원으로 폭주상태가 계속되면 폭발해서 마을 전체가 날아가 버릴 지도 모른다고 한다.

아직 영문은 잘 모르겠지만 아무튼 심각한 사태인 것만은 틀림없는 것 같다. 우선 마을 입구의 절벽 위에 살고 있는 스팀우드 관리인 포레스에게 가 보자. 지금은 벤케이 브레스를 착용한 상태이므로 붉은 색을 띄고 있는 벽이라면 어디든지 타고 올라갈 수 있다. 올라가는 방법은 벽에 점프하여 매달린 뒤, □와 △버튼을 번갈아 누르면 된다. 포레스는 24시간 이내에 폭주를 멈추지 않으면 스팀우드가 폭발할 것이라면서 폭주를 멈추는 방법이 적혀 있는 메모를 건네준다. 대화가 끝나면 카운트다운이 시작된다.

카운트다운이 시작됐다!

재빨리 스팀우드 숲에 있는 절벽을 올라가서 스팀우드로 이동하자. 스팀우드 입구 옆의 상자에는 「구멍 뚫린 동전(あなあきコイン)」이 들어있다. 이것은 예전에 술집의 카지노에서 쓰던 것으로 지금은 사용할 수 없으므로 나중에 감정소에 팔아버리도록 하자. 스팀우드에 도착한 무사시는 아까 포레스가 건네준 메모를 읽어본다. 메모의 내용은 다음과 같다.

1. 실내에 있는 밸브를 1번부터 8번까지 순서대로 잠가 주십시오.
2. 밸브의 정면에 서서 □버튼을 눌러 시작합니다.
3. 압력 게이지가 올라가는데 OK존에 오면 다시 □버튼을 눌러서 게이지를 멈춥니다.
4. 성공하면 밸브 게이지가 올라가고 실패하면 밸브 게이지가 내려갑니다.
5. 그것을 반복하여 밸브 게이지가 가득 차면 완료입니다.
6. 그때 표시되는 밸브타이머가 0이 되기 전에 다음 밸브를 잠가야 합니다.
7. 밸브타이머가 0이 되면 모든 밸브가 열려서 처음부터 다시 해야 합니다.
8. 그럼 이 문으로 연습해 보겠습니다.

설명이 끝나면 바로 연습이 시작되는데 메모와 같은 요령으로 ㅁ버튼을 한번 눌러 압력을 올리고 OK존에 왔을 때, 다시 한 번 눌러서 밸브 게이지를 올리는 것을 반복하면 된다.

아쿠이닉왕국의 동력원 스팀우드

밸브를 모두 잠그자

안에 들어가 보면 아래부터 번호순으로 1번부터 8번까지 밸브가 있는데 엘리베이터를 타고 이동하면서 순서대로 모든 밸브를 잠그면 된다. 첫 번째 밸브를 잠그면 60초가 주어지고 다음 밸브를 잠그면 다시 시간이 연장되는 식이므로 신속하게 모든 밸브를 잠그도록 하자. 밸브를 모두 잠그면 스팀우드의 덮개가 열리면서 증기가 빠져나가고 폭주가 멈춘다.

폭주가 멈췄다!

폭주를 멈추게 한 다음, 스팀우드 밖으로 나오자. 포레스가 와서 말을 건다.

포레스 : 수고했네! 역시 대단해! 여기저기서 뿜어져 나오던 증기도 그치고 덕분에 우리 집으로 통하는 지름길도 사용할 수 있게 되었다네! 혹시 앞으로 무슨 일이 생기면 사용해주게!

무사시 : 그렇게 몇 번이고 폭주하면 어떻게 감당하라고!!

포레스 : 저… 그 얘기 말인데… 아무래도 스팀우드를 폭주시킨 것은 마스크를 뒤집어쓴 남자였다고 하나같이 다들 이야기하는데, 그 남자가 쌍둥이 산으로 향하는 것을 봤다고 하는 이야기도 있다네. 또 다른 나쁜 짓을 하지나 않으면 좋으련만.

무사시 : 마스크를 쓴 남자라고? 볼드라고 하던 그녀석이 틀림없어! 제길! 그 근육질 바보!!

포레스 : 아니 자네하고 아는 사이였나? 쌍둥이 산에 가면 만날 수 있을 지도 몰라! 혹시 만나면 단단히 전해주게! "두 번 다시 나를 귀찮게 하는 짓은 하지 마!!" 라고 말이야.

무사시 : 당신은 아무 일도 하지 않았잖아.

포레스 : 아… 잊어버릴 뻔했다. 그러고 보니 촌장이 답례를 하고 싶다며 집에 꼭 들러 달라고 하더군! 부러운걸… 그, 그럼… 안녕히…

촌장의 집에 가보면 마을을 구해줘서 고맙다며 쵸쥬베리를 준다. 그런데 항상 느끼는 것이지만, 촌장은 집에 없을 때가 많아서 방문하기가 어렵다. 너무 일찍 찾아가면 자느라고 문을 안 열어주고 오후에는 밖에 나가고 없으므로 오전 9시~ 12시사이에 가보면 거의 만날 수 있을 것이다. 촌장의 집에 들렀으면 수마의 숲에서 증기 때문에 지나가지 못했던 곳으로 가보자. 포레스의 말대로 새어 나오던 증기가 멎어 있는데 그곳의 빈쵸필드에서는 청소부 죠미노를 구할 수 있다. 나중에 그녀를 면회소에서 만나면 철저한 직업정신에서 비롯된 엄청난(?) 필살기인 '대쉬찌르기'를 무사시에게 가르쳐준다. 사용법은 대쉬 중 ㅁ버튼을 누르면 된다. 준비가 되었으면 볼드로 짐작되는 그 마스크의 남자를 찾으러 쌍둥이 산으로 가보자.

절벽에서의 한판 승부

장대를 이용해 강을 건넌 뒤, 아래쪽으로 가보면 볼드가 절벽을 오르려 애쓰고 있다.

무사시 : 거기 근육 바보 기다려!!

볼드 : 네 녀석은 무사시!? 잘도 나의 스팀나이트를 엉망진창으로 만들어 버렸겠다!

무사시 : 시끄럽다! 공주는 어디 있지?

볼드 : 흐흐흐… 지금쯤 차가운 침대에 누워 이런 생각 저런 생각을… 이런, 미안하지만 무사시군! 지금 나는 꼬마의 상대를 해주고 있을 만큼 한가롭지가 못하다구! 모처럼 오륜의 서를 목전에 두고 더이상 방해를 받으면 참을 수가 없지!

무사시 : 뭐!? 이 부근에 오륜의 서가!!

볼드 : 아차! 들켜버렸다! 이렇게 되면 빠른 사람이 이기는 거다! 먼저 간다 무사시군!!

무사시 : 지지 않겠다!

대화가 끝나면 절벽 오르기 시합이 시작된다. 벽에 붙은 뒤, ㅁ와 △버튼을 번갈아 마구 연타하자. 튀어나오는 벽만 조심하면 쉽게 이길 수 있을 것이다. 절벽 위에는 이빨들이 솟아 있고 석상의 입안에 관 같은 것이 있는데 그것을 레이간드로 내리치면 오륜의 서 중 하나인 「땅의 권(地の卷)」을 얻을 수 있다. 땅의 권은 지진으로 적을 움직이지 못하게 하거나 특정 바위를 떨어뜨리는데 사용할 수 있다.

절벽 오르기 시합

땅의 권을 손에 넣었다!

무사시 : 뭐지 이 울림은!?
레이간드 : 드디어 땅의 권을 흡수한 모양이군.
무사시 : 우왓! 검이…! 레이간드가 말을 했다!?
레이간드 : 말하고 있는 것이 아니다. 너의 머리에 직접 전달하고 있는 것이다.
무사시 : 왠지 기분이 이상한걸…
레이간드 : 「크레스트=가디언(クレスト=ガーディアン)」을 쓰러뜨려라…
무사시 : 뭐지? 그 크레스트=가디언이라는 게?
레이간드 : 녀석들이 문장을 지키고 있다.
무사시 : 문장이라고? 잘 모르겠지만 그 녀석들을 찾아내서 해치우면 되는 거지? 혹시 레이간드는 그 녀석들이 어디 있는지 알고 있는 거 아니야?
레이간드 : …
무사시 : 제길! 레이간드 녀석 더 이상 말을 하지 않는 건가? 뭐 할 수 없지! 우선 성에 가서 누군가에게 물어봐야겠다.

이제 밑으로 내려가려고 하지만 옆의 통로를 바위가 막고 있어 나갈 수가 없다. 그렇다! 땅의 권을 써보자. 우선 서브화면에서 레이간드의 속성을 땅의 권으로 바꾸고 R1 버튼을 눌러 게이지를 채운 뒤, △버튼을 누르면 바위가 굴러 떨어지고 밑으로 내려올 수 있다.

조금 전에 시합을 했던 절벽의 왼쪽에는 밍크가 있으므로

이런 곳에도 밍크가 있다니!

밤을 기다렸다가 쵸쥬베리를 얻고 가도록 하자. 밍크가 있는 곳으로 가려면 절벽으로 올라가서 왼쪽으로 떨어지면 된다.

가자! 헬즈바레로!

크레스트=가디언?

마을 입구에 들어서면 놀랍게도 쟝과 레노를 만날 수 있다.

무사시 : 쟝! 대체 어딜 갔었던 거야?
쟝: 아… 그냥… 여러 가지로… 그런데 무사시, 여행은 순조롭게 진행되고 있나?
무사시 : 당신 덕분에 드디어 땅의 권을 손에 넣었어. 아, 그렇지! 이 보물을 당신에게 돌려주어야지. 벤케이 브레스라고 해서 뭔가 대단한 물건 같던데.
쟝: 괜찮아 무사시. 그것은 너에게야말로 어울리는 전설의 무구이니까. 너는 오륜의 서를 모아 이 나라에 평화를 되찾아 주지 않으면 안되니까 말이야.
무사시 : 그렇군. 미안해. 그런데 쟝… 크레스트=가디언이란 게 뭔지 알아?
쟝: 크레스트 가디안말인가… 그들은 오륜의 서에 의해서만 해방되어질 수 있는 문장을 지킨다고 전해지고 있지. 어쩌면 자네가 땅의 권을 손에 넣은 탓에 헬즈.바레의 마물이 눈을 떴는지도 모르겠군.
무사시 : 그 마물을 쓰러뜨리면 문장이라는 것을 해방시킬 수 있게 되는 건가…
쟝: 그리고 문장을 해방시키는 것에 의해서 레이간드의 파워가 증폭되는 것이지.
무사시 : 아… 정말 복잡하군!! 그러니까 크레스트=가디언을 쓰러뜨려 문장을 해방시키면 된다는 거지?
쟝: 그래 바로 그거야…
무사시 : 그럼 바로 헬즈.바레로 출발하기로 하지!
쟝: 잠깐 기다려!! 그곳은 옛날에 탈옥이 불가능했던 감옥으로 사용된 적이 있기 때문에 지금도 성에서 지키고 있어서 그리 쉽게 들어갈 수는 없을 거야.
무사시 : 그렇군… 그럼 성에 가서 턱수염 할아버지한테 물어보도록 하지! 쟝, 당신은 앞으로 어떻게 할 셈이지?
쟝: 음… 다음 번 보물을 찾아 여행을 떠날 거야. 무사시도 기운내라구! 자 갈까 레노!
무사시 : 가버렸군… 이러고 있을 때가 아니지. 성에 가서 헬즈.바레에 들여보내 달라고 해야겠다.

성으로 간 무사시가 유켈 집사에게 헬즈.바레에 들어가는 방법을 묻자, 그는 준비를 해주겠다고 말한다. 헬즈.바레에 들어가기 위해서는 4명의 힘이 필요한데, 사람이 부족하다면서 현재 갈 수 있는 범위 내에서 도움이 될만한 사람을 구조해 달라고 한다. 현재 미노, 바라닉, 츠케콘델, 라드를 모두 구조한 상태라면 필요한 사람이 모두 모였다면서 그들을 헬즈.바레로 보낼 준비를 하겠다고 한다. 이때, 한 명이라도 없는 사람이 있으면 가서 구해와야 한다. 헬즈.바레로 가는 길에는 함정이 있는데 그 앞에서 땅의 권을 사용하면 양옆의 바위가 굴러 떨어져 쉽게 지나갈 수 있다.

땅의 권을 사용하자!

도중에, 직물담당 비센트를 구할 수 있는데 그녀는 「전설의 천」에 관한 이야기를 하고 사라진다. 헬즈바레 앞에 도착하면 이미 네 사람이 와서 대기하고 있다가 동시에 4개의 스위치를 밟아서 문을 열어준다. 헬즈바레 안으로 들어가면 바라닉이 작전을 설명해 준다. 작전의 내용은 크레스트=가디언이 나타나면 이들 네 사람이 준비한 와이어상의 폭탄이나 바위를 땅의 권으로 낙하시켜 맞춘 뒤, 그들이 기절하면 코어를

BOSS 크레스트=가디언 · 스칼=피온

첫 번째 크레스트=가디언인 스칼=피온은 긴 꼬리를 이용한 회전공격과 입에서 나오는 모래폭풍 공격, 그리고 땅속에서 뚫고 나오는 꼬리 공격 등을 가해온다. 회전공격 시에는 꼬리를 땅에 탁탁 두 번 치는 예비 동작이 있으므로 그것을 보고 타이밍을 맞춰서 점프로 피하자. 땅에서 뚫고 나올 때는 계속 위치를 바꾸면서 점프를 해주면 된다. 공격은 지연시간이 긴 모래폭풍 공격을 할 때나 점프 공격할 때를 노려 낙하물을 명중시키도록 하자. 위에 있는 사람들을 공격하려 하면 재빨리 땅의 권을 사용하여 바닥으로 떨어뜨려야 한다. 그렇지 않으면 위에 있는 사람이 기절해서 한동안 공격을 전혀 할 수 없게 되기 때문이다.

모습을 드러낸 크레스트=가디언

이때를 노리자

지만…? 또 너의 실패를 수습하는 일을 하게 되는 것은 원치 않아. 뭐 기왕 지사니까 열심히 해보라구!

리큘 : 언니는 좀 조용히 해! 나도 항상 지지는 않는다는 걸 보여주고 말테니까!

테키라 : 크하하하하! 그런가? 그거 기대 되는군 그래! 그렇게만 된다면 저 세상으로 가신 루코알 제국 황제폐하도 기뻐하실거야. 레이간드와 오룬의 서만 모으게 되면 제국의 재건 따윈 눈 깜짝할 새니까 말이야. 리큘이여! 기대하고 있겠다! 워커, 자네도 기대하겠네!

워커 : 흠…

레이간드로 공격하라는 것이다. 다만, 4명 중 한 사람이라도 크레스트=가디언에게 당해서 쓰러지면 그 사이에는 지원을 해주지 못한다고 한다.

헬스바레로 들어가는 무사시

한편, 루코알 제국에서는 땅의 권을 빼앗긴 것에 대해 분노하면서 무사시를 제거할 새로운 계획을 꾸미고 있다.

테키라 : 크으… 바보 같은 놈! 볼드 녀석. 오룬의 서가 거의 손에 들어올 뻔했는데 그걸 놓치다니!

리큘 : 유감입니다. 테키라 총통. 그렇지만 저의 「뱀비병 계획」이라면 틀림없을 겁니다.

테키라 : 뭐지? 그 「뱀비병 계획」이라는 건?

밤비병 계획이란 도대체 뭘까?

리큘 : 연구를 거듭해오던 신형 「빈쵸로이드 병사」를 드디어 완성했습니다. 그 테스트도 할 겸 그 무사시란 녀석을 가볍게 해치워 보이겠습니다.

브랜디 : 후후후… 그렇게만 된다면 좋겠

제 3 장 뱀비병 계획 (ヴァンピ兵計劃)

뱀비의 습격

크레스트=가디언 스칼=피온을 쓰러뜨리고 마을로 돌아온 무사시. 그런데 마을의 분위기가 심상치 않다. 밤이 되면 흡혈귀도 아닌 것이 좀비도 아닌 것이 마을을 휘젓고 다니고 있다.

마을에 왠 괴물이!

낮에 잡화점 앞에서 촌장과 렌트의 이야기를 들어보면 그것은 「뱀비」라고 하는 뱀파이어 좀비(흡혈좀비)와 같은 존재로 잡화점 아들 테무가 그 괴물한테 습격을 당해서 쓰러져 있다고 한다. 또한 렌트의 말에 의하면, 뱀비에게 당한 테무를 그대로 두면 얼마가지 않아 그 자신도 뱀비가 되고 만다고 한다. 촌장은 이를 치료하기 위해서는 마을 전통의 「만능약(萬能藥)」이 필요한데 그 약의 재료인 「치료의 물(いやしの水)」과 「환상의 꽃(まぼろしの花)」가 필요하다며 도와달라고 한다.

뱀파이어 좀비?

그리하여 쌍둥이산의 정상에 있는 치료의 물은 렌트가 구하러 가고 폐광에 핀다는 환상의 꽃은 무사시가 맡기로 한다. 폐광의 열쇠는 풍차집에 살고 있는 할아버지가 가지고 있는데 할아버지는 열쇠를 내어주면서 환상의 꽃에 대해 알려준다. 환상의 꽃은 폐광의 지저호(地底湖)에 피는 꽃으로 하루 중에도 새벽 3시~7시 사이에만 핀다고 한다. 폐광에 대해서 자세히 알고 있는 것으로 보아 할아버지의 전직은 아무래도 광부였던 것 같다. 폐광에 들어가면 갈림길이 나오는데 왼쪽은 아미야쿠이 마을의 저수지이고 오른쪽은 빈쵸타이트 채굴장이다. 저수

지에는 볼일이 없으므로 빈쵸타이트 채굴장 쪽으로 가자. 떨어지는 바위를 조심하면서 진행하다보면 광산의 환기를 시켜주는 커다란 공기순환기가 있는데 프로펠러가 돌지 않는 틈을 타서 밑으로 떨어지자. 앞에 있는 메모리박스에서 기억을 남겨둔 다음, 왼쪽 통로를 따라가 보자. 광물을 운반하는 벨트 컨베이어로 길이 이어져 있는데 그곳에서 십장 마다레와 병사 닉을 구할 수 있다. 닉은 나중에 성에서 만나면 「장작패기 다이너마이트(まきわりダイナマイト」라는 기술을 가르쳐 준다. 사용법은 □, □, △버튼을 연속적으로 눌러주면 된다.

닉을 구했다!

왼쪽으로 들어가면 지저호가 나온다. 환상의 꽃은 가운데의 맨 꼭대기에 있는데 주위를 돌고 있는 돌을 밟고 지나가면 된다. 꽃은 새벽3시~7시 사이에만 피므로 시간이 맞지 않았다면 누워서 잠이나 자두도록 하자. 시간이 되면 환상의 꽃을 얻을 수 있을 것이다.

이것이 바로 환상의 꽃이다

이곳에서 떠다니는 돌을 타고 돌아다니면서 아이템을 수집하고 빈쵸필드에 갇혀있는 식사담당 리브와 맥주감독 파스트라미를 구해주도록 하자. 밍크도 한 마리 있으므로 반드시 잡아 쵸쥬베리를 얻자. 이제 환상의 꽃을 가지고 촌장에게 가면 쌍둥이산으로 간 렌트가 아직도 돌아오지 않고 있다고 말한다. 렌트는 쌍둥이산의 동굴에 쓰러져 있는데 자신은 더이상 갈 수 없다고 하자, 무사시가 대신 치료의 물을 가지러 가기로 한다. 그런데 테무가 좀비로 되기까지는 앞으로 12시간밖에 남지 않았다고 한다. 대화가 끝나면 카운트다운이 시작되는데 시간이 되기 전에 산 정상에 있는 치료의 물을 가져가서 촌장에게 주면 만능약을 만들어 테무를 치료할 수 있다. 시간 내에 치료의 물을 가져다주지 못하면 테무가 좀비가 되어버리기는 하지만 스토리에는 마무런 지장이 없으므로 계속 진행하도록 하자.

치료의 물을 구했다

어쨌든 테무의 일을 해결하고 나서도 괴물들은 여전히 사라지지 않는데, 촌장의 말에 의하면 그것은 저주의 근원을 차단하지 못했기 때문이라고 한다. 스칼=피온을 쓰러뜨리고 나서는 계속 시간이 없었으므로 이쯤에서 스팀우드 숲에 있는 땅의 문장을 해방시키고 그 앞 절벽 위에 있는 밍크도 잡아 두도록 하자. 문장을 해방시키기 위해서는 각 문장에 해당하는 권을 사용하면 된다.

땅의 문장을 해방시키자

이제 돌아다니면서 마을 사람들에게 그 악의 근원에 대해 물어보도록 하자. 감정소의 보리는 예전부터 술집의 지하에 엄청난 보물이 묻혀있다는 애기가 있는데 아무래도 술집 주인이 이를 노리고 술집을 사들인 것 같다고 한다. 빵집의 잼은 아버지가 전에는 다크레이의 술집에 매일 드나 다녔는데 지금은 술집이 문을 닫아서 골치가 아프다고 한다. 이제 저녁 6시가 되면 술집 앞에 가보기로 하자. 잼의 아버지인 브레드가 술집 문을 사정없이 쾅쾅 두드리고 있을 것이다. 그는 술집의 마스터가 어디로 사라졌는지 모르겠다면서 직원들이라면 여관에 있을 거라고 알려준다. 여관에 가서 텀블러와 마쵸의 이야기를 들어보자. 텀블러는 밤중에 술집에 들어가려고 문을 두드리는데 괴물이 나타나서 깜짝 놀랐다고 하고 마쵸는 카운터 건너편에서 괴물이 나오는 것을 보았다고 한다. 술집에서 무슨 일이 일어나고 있음이 틀림이 없는 것 같다. 자정이 되기를 기다려 술집 문 앞에서 가보면 놀랍게도 뱀비가 문을 열고 걸어나온다. 문이 열린 틈을 타서 재빨리 안으로 들어가 보자. 무사시는 카운터 건너의 입구를 통해 술집 지하로 내려간다.

술집에서 뱀비가!

지하유적의 비밀

보통 지하실은 아닌 듯한 이곳에는 바닥에 빈 병들이 떨어져 있는데 내려가 보면 술집의 마스터 다크레이가 술에 취해있다. 그곳에서 다크레이는 자신이 괴물들을 퇴치하기 위해 이곳에 왔으며 괴물퇴치를 도

와달라고 한다.

괴물퇴치라니?

다크레이가 안내한 곳에 가면 눈이 4개 새겨진 문이 있는데 그 건너편에 괴물의 우두머리가 있을 것이라는 이야기를 한다. 왠지 이상한 느낌이 들지만 일단 술집지하의 모든 곳을 찾아보도록 하자. 지하에는 들어갈 수 있는 문이 4개 있는데 이 4개의 방은 플레이어의 능숙한 조작능력과 추리력을 필요로 하는 곳이다. HP나 BP가 떨어지면 다크레이에게 가서 회복하도록 하자.

1. 볼링의 방

꽃들이 눈덩이 같은 것을 마구 굴려대는데 일단 피해서 지나가도록 하자. 첫 번째 막다른 길에 꽃이 있는데 그것을 겟·인 해보자. 「볼링(ボウリング)」이라는 기술을 얻을 수 있다. 이 기술을 사용하면 커다란 공이 나가면서 금이 간 벽을 뚫고 지나갈 수 있게 해준다. 왼쪽의 벽을 타고 올라가서 계속 진행하다 보면 옆에서 칼이 나오는 곳이 있는데 R1버튼을 눌러 뇌광환으로 막으면서 그대로 지나가면 된다. 막다른 길 끝에 꽃이 있는 방에서는 오른쪽 벽을 뚫고 지나갈 수 있다. 벽을 뚫고 나온 곳에서는 바닥의 스위치를 밟으면 뱀비 한 세트가 위에서 내려온다. 자! 볼링 기술을 사용하여 멋지게 스트라이크를 날려버리자.

뱀비를 모두 날려버리면 길이 열리고 앞의 문에서는 용병 로스우를 구할 수 있다. 그는 동생 미노와 동료 카르비 3명이 한 팀이라면서 다른 사람들도 부탁한다고 한다. 아까 뱀비들이 타고 내려왔던 블록을 타고 위로 올라가 보자. 문 앞의 석상에서 불이 뿜어져나와 도저히 지나갈 수 없을 것이다. 그러나 가만히 살펴보면 무사시가 석상 쪽으로 향하면 불이 나오고 반대쪽을 보고 있으면 불이 꺼지는 것을 알 수 있다. 석상을 등지고 R1버튼을 누른 채 가까이 접근하여 레이간드 회전공격으로 간단히 처리해 버리자. 그 앞의 방에서는 벽이 점점 다가오고 있는데 우물쭈물하다가는 압사당하므로 재빨리 뱀비들을 피해 내려와 오른쪽 문으로 나가자. 그런데 이게 왠일인가! 피할 곳도 없는데서 계속 벽이 밀고 들어오는 게 아닌가!

야자! 스트라이크

앗! 벽이!

계속해서 튀어나오는 벽을 밟고 위로 올라가자. 위에 있는 방에는 꽃이 하나 있는데 왼쪽의 금이 간 벽을 통해 지나가면 된다. 두 번째 볼링 역시 스트라이크로 멋지게 장식하고 앞의 방에서 용병 카르비를 구하도록 하자. 그 위에 있는 방에는 문의 열쇠가 되는 눈동자가 있다.

2. 어둠의 방

처음에 보이는 움직이는 바닥을 점프로 이동해서 오른쪽에 보이는 뱀비에게로 가보자. 그런데 이 녀석은 이상하게도 계속 멀뚱멀뚱 함정쪽을 쳐다보고 있는 것이 왠지 자신을 집어던져 달라는 듯한 무언의 메시지(?)를 보내고 있는 것 같다. 뱀비를 함정 건너편으로 집어던지면 예상대로 바닥의 스위치가 눌려지면서 길이 열린다. 이곳은 캄캄해서 길이 보이지 않으므로 공중을 떠다니는 빛의 덩어리가 비춰지는 것에 따라 이동해야 한다. 장대를 타고 함정을 지나가면 그람 대관을 구할 수 있다. 그는 농업이 취미인데 특히, 쌀농사에 관심이 많다고 한다.

쌀농사가 취미인 그람 대관

이제 다시 움직이는 바닥이 있는 곳으로 돌아와 같은 방법으로 왼쪽의 문으로 들어가 보자. 쭉 가다보면 첫 번째 워프 포인트가 나오는데 여기서 왼쪽으로 들어가면 다시 처음으로 돌아가 버리므로 오른쪽으로 들어가야 한다. 여기서부터는 파란색의 박쥐같이 생긴 몬스터가 나오는데 이를 겟·인하면 「영원한 빛(はかなきひかり)」라는 기술을 얻을 수 있다. 이 기술을 얻으면 뇌광환이 일정시간 빛을 발하면서 어두운 곳을 비춰준다. 이 기술은 어두운 곳에서 함정을 피해갈 때 아주 유용하므로 잘 활용하도록 하자.

뇌광환이 주위를 밝게 비춰준다

두 번째 워프 포인트에서는 왼쪽으로 들어가자. 곧이어 나오는 세 번째 워프 포인트 역시 왼쪽이다. 나와보면 처음

에 입구 정면에 있던, 너무 높아서 올라가지 못하던 곳으로 나온 것을 알 수 있다. 문으로 들어가 보면 용암지대가 나온다. 날아오는 칼은 뇌광환으로 방어하면서 전진하자. 함정을 주의하면서 통로를 지나면 두 번째 눈동자를 얻을 수 있다.

3. 이동블록

움직이는 블록을 타고 계속 가다보면 어떤 방이 나오는데 눈 모양이 새겨진 빨간 블록과 빨간 색 바닥이 보인다. 빨간 블록을 밀어서 빨간 색 바닥 위에 올려놓자. 문이 열리면서 지나갈 수 있을 것이다. 위쪽 방에는 블록이 3개지만 아이큐가 2자리 이상이라면 쉽게 해결할 수 있을 것이다.

창고번 무사시(?)

쭉 진행하다보면 길이 보이지 않는 곳이 있을 것이다.

주위의 하얀 유령 같은 몬스터에게서 「엑토플라즘(エクトプラズム)」을 겟·인하여 무사시의 영체를 이용해서 지형을 미리 확인한 다음, 잘 기억해 두었다가 그대로 지나가면 된다.

무사시 유령이다!

이곳에서는 목수 니코미텔와 기사 코부크로네를 구할 수 있다. 코부크로네는 성에서 만나면 화려한 연속 필살기 「데스페라도 어택(デスペラードアタック)」을 가르쳐 준다. 조작은 □,△,□,△버튼을 연속으로 눌러주면 된다. 코부크로네를 구하고 순간이동한 곳에서 문의 눈동자를 얻은 뒤, 워프 포인트를 통해 다시 유적입구로 돌아오자.

4. 회전블록

이곳은 블록들이 여러 방향으로 회전하고 있어 지나가기가 매우 어렵다. 회전하는 블록 위에 그대로 올라서 있으면 미끄러지므로 계속 점프를 하여 윗면으로 올라서면서 진행하도록 하자.

앗! 미끄러진다!

여기서는 이동자체가 고난이도인 대신 수수께끼나 함정 같은 것은 없으므로 순조롭게 나아갈 수 있을 것이다. 처음 입구 부분에서는 조모츠 서기를 구할 수 있는데 그녀는 성의 도서실에서 하치노스 사제가 읽지 못하던 책을 모두 해독할 수 있다. 또한 중간에 나무로 된 길이 있는 곳에서는 병사 바베크를 구할 수 있다. 칼날이 왔다갔다 하는 곳을 지나면 문의 눈동자를 얻을 수 있을 것이다.

정말 살벌한 곳이군!

이제 네 개의 눈동자를 모두 얻었으면 다크레이가 기다리던 문 앞으로 가보자. 다크레이의 모습은 보이지 않고 문의 눈동자에는 모두 불이 들어와 있다. 문을 열고 들어가면 괴물의 우두머리는 온데간데없고 다크레이가 보물상자 앞에 서 있다. 상자를 열어보면 지저분한 낡은 벨트 하나 이외에는 아무것도 나오지 않는다. 그는 보물에 눈이 어두워 술집을 사들인 뒤, 괴물들을 나오게 하면서까지 유적의 문을 열고 들어간 것이었다. 무사시는 그의 더러운 욕망 때문에 테무와 마을사람들이 괴물에게 습격을 당했다면서 분노하지만 지금에 와서 다크레이를 어떻게 할 수도 없을 뿐더러 그가 마음을 고쳐먹고 착실하게 술집의 마스터로서 살아가겠다고 말하자 그를 용서하기로 한다. 다크레이는 상자의 벨트를 무사시에게 주면서 마을의 평화를 위해 써달라고 한다. 마을로 돌아가기 전에 회전블록과 이동블록의 문 사이에 있는 금이 간 벽을 볼링으로 뚫고 들어가면 「두꺼운 천(あつでのまきぬの)」「녹슨 칼(さびたつるぎ)」등을 발견할 수 있다.

드디어 문이 열렸다!

잘못을 뉘우치는 다크레이

감정소에 가서 두꺼운 천을 감정해 보면 전설의 천으로 밝혀지는데 특별한 능력이 있는 것 같다고 한다. 은근히 기대했던 녹슨 칼은 그냥 장식품이므로 팔아버리자. 그리고 다크레이에게 받은 「더러운 벨트(きたないベルト)」는 전설의 무구중 하나인 「게이샤벨트(ゲイシャベルト)」로 이것을 착용하면 2단 점프가 가능해진다. 감정을 마치고 나가면 다크레이가 와서 마을의 우물이 나오지 않는다며 무사시에게 조사를 부탁한다. 그러면서 우물에 들어가기 위해서는 갈고리 달린 로프가 필요한데 그것은 교회에서 관리하고

있다고 알려준다. 대화가 끝나면 교회로 가기 전에 먼저 쌍둥이산에 가서 재봉사 에이란치를 구해주자. 전설의 천과 게이샤 벨트를 얻은 이 시점이 에이란치를 구할 가장 적절한 시기이기 때문이다. 에이란치는 폭포를 사이에 두고 양쪽에 장대가 있는 곳에서 2단 점프로 넘어가면 구할 수 있다.

전설(?)의 재봉사 에이란치

성으로 가서 에이란치에게 전설의 천을 맡기면 3일 후에 전설의 장갑이나 전설의 침낭을 만들어주는데 전설의 장갑은 크리티컬 히트시 위력이 증가하고, 전설의 침낭은 아무 곳에서나 잠을 자도 BP, HP, 졸음이 2배 속도로 완전히 회복되는 효과가 있다.

전설의 무구를 얻었으면 이제 교회로 가보자. 정문은 잠겨 있어서 들어갈 수가 없다. 그러나 지금은 게이샤벨트가 있으므로 교회의 담을 2단 점프로 넘어가도록 하자. 교회의 정원에서 졸고 있던 화이트 목사에게 말을 걸어보면 교회의 종을 누군가 훔쳐갔는데 범인을 황급히 쫓아 나오다가 교회의 문이 잠겨버려서 들어가지도 못하고 있는 중이라고 한다. 그리고 요사이 한밤중에 교회 바닥 밑에서 뭔가 이상한 소리가 들린다면서 새벽 2시경에 다시 와달라고 한다. 적당히 시간을 보내고 화이트 목사에게 가 보면 정말로 교회 안에서 괴물의 소리 같은 것이 들려온다. 무사시는 내부를 확인해보기 위해 교회의 종이 있던 곳을 통해 안으로 들어간다. 그런데 안에서 기다리고 있던 것은 놀랍게도 루코알 제국의 리큘이었다.

리큘과의 첫 대면

리큘 : 아하하하! 당신이 무사시라구? 우습기도 해라! 전설의 영웅 무사시님과 같은 이름이라니 정말 뻔뻔스럽군요.
꼬.마.양.반?
무사시 : 시끄러워! 결투다!
이름을 밝혀라!
리큘 : 나의 이름은 리큘! 보시는 바와 같이 미스 루코알 컨테스트에서 준 미스를 차지한 적도 있는 미소녀라구!!
무사시 : 소녀? 내가 보기엔 완전히 아주머니인걸?
리큘 : 아무리 미스 루코알 컨테스트에서 브랜디 언니한테 졌다고 하기로서니 내가 어째서 너 같은 꼬마에게까지 그런 소리를 들어야 하는 거지!
무사시 : (고, 공주랑 완전히 똑같군. 어째서 내 주위에는 이런 여자들뿐인 거지?)
리큘 : 왜 말이 없지? 자 어서 그 레이간드를 이리 넘겨주시지!!
무사시 : 흥! 레이간드의 일격이라면 얼마든지 먹여주지!!
리큘 : 이런 건방진!! 도저히 말이 안 통하는군!! 해치워 버려라!!
무사시 : 어딜 노리는 거야? 자 어서 덤벼보라구!
리큘 : 큰소리치는 것도 지금이 마지막이다. 자~아! 식사시간이다! 루코알 뱀비 병사들!!

여기서 나오는 뱀비 병사들은 유적에 있던 괴물들을 모델로 개발한 빈쵸로이드로 아무리 공격해도 죽지 않지만 괴물과 마찬가지로 햇빛에 약한 치명적인 약점을 가지고 있다. 아침이 되어 벽에 뚫린 구멍으로부터 빛이 새어 들어오면 자연히 사라지니 계속 피하면서 시간을 끌도록 하자.

드디어 햇빛이!

뱀비병들이 사라지고 밖으로 나와보면 화이트목사가 갈고리 달린 로프를 주면서 조사하는 김에 교회의 종도 찾아달라고 한다. 이제 로프를 사용하여 우물 안으로 들어가 보자. 그곳에는 물의 문장이 있으며 앞쪽의 거대한 석상에서 오륜의 서 중 하나인 「물의 권(水の巻)」을 얻을 수 있다.

물의 권을 손에 넣었다

물의 권 발동중에는 거품에 둘러싸여 물위를 걸어다닐 수 있으며 공격버튼으로 물방울을 발사하여 특정 불을 끄는 등의 행동도 할 수 있다. 물의 권을 발동하여 종이 있는 곳으로 걸어간 뒤, 종을 가져오자. 종을 가져오는 방법은 앞에서 레노를 데리고 오던 방법과 동일하다. 그러나 종이 무거워서 우물 쪽으로는 나오지 못하므로 오른쪽의 통로를 이용하여 폐광

입구 쪽으로 가지고 나와야 한다.

종이 어째서 이런 곳에?

밖으로 나오면 화이트목사가 종을 찾아줘서 고맙다며 답례로 「천사의 상(天使の像)」을 주는데 이것은 불의 신에게로 가는 문을 열어주는 신성한 물건이라고 한다. 이제 술집의 지하유적으로 가보자. 정면으로 쭉 내려가면 전에 지나가지 못하던 커다란 문이 있는데 문 가운데에 무엇인가 끼워 넣을 수 있도록 되어 있는 것을 볼 수 있다. 그곳에 천사의 상을 끼워 넣으면 문이 열린다. 이곳은 두 번째 크레스트=가디언에게 가는 길로서 지금은 2단점프를 할 수 있으므로 쉽게 지나갈 수 있을 것이다. 도중에 빈쵸필드에서 제 9대 검독관(음식에 독이 들어있는지 확인해 보는 사람)이 나오는데 구해줘서 좋은 건지 아닌 건지 잘 모르겠다며 성으로 돌아간다. 가디언의 방 앞에 도착하면 돌에 새겨진 눈의 문양에 불이 타고 있다. 물의 권을 사용하여 네 곳의 불을 모두 끄면 문이 열린다.

물의 권으로 불을 끄자

빗나간 영웅소환

피레: 납치된 지도 벌써 제법 오래됐는데… 나는 대체 어떻게 되는 거지? 무사시군도 구하러 와 줄 것 같지 않고… 앗! 지금까지 신경도 쓰지 않고 있었는데 혹시 이건 빈쵸타이트? 그러고 보니 녀석들 영웅을 소환하라느니 어쩌니 했었던 것 같은데… 맞아! 이걸로 영웅을 소환해서 그 사람한테 구해달라고 하면 되겠다! 내 생각이지만 정말 멋진 아이디어야! 운은 하늘에 맡기고 구해줄 사람을 소환해 보자! 에잇!

(빈쵸타이트에서 빛이 나면서 누군가가 나타난다)

피레: 해냈어! 대성공이야! 이 세계에 두 명씩이나 소환해 내다니 나는 역시 천재가 아닐까?

두 번째로 영웅소환을 한 피레 공주

이때 지나가던 토포가 소리를 듣고 들어온다.

토포: 잠깐, 거기 그 남자는 누구지?

코지로: 나는 코지로라고 한다. 무사시는 이곳에 있는가?

피레: 코지로님! 정말 멋져요! 어서 저를 구해주세요!

코지로: 미안하지만 내 목적은 그게 아니다! 나는 어떻게 해서든 무사시와 결투를 하지 않으면 안된다구!

피레: 무슨 소리예요? 당신을 소환한 것은 바로 나라구요! 내 말을 들어주지 않으면 원래의 세계로 돌아갈 수 없어요! 그래도 좋은가요?

코지로: 무사시가 없는 세계 따위… 돌아가도 의미가 없어.

토포: 이거 유감이군요. 공주님. 무사시와 결투를 하고 싶다면 나를 따라오라구요.

코지로: 알았다.

피레: 말도 안돼! 당신 남의 남자를 중간에서 가로챌 셈이야? 너무해!!

BOSS 크레스트=가디언 · 레릭스키퍼

두 번째 크레스트=가디언인 레릭스키퍼는 나오자마자 지붕을 떠받들고 있는 우스운 신세가 되지만 곧 자신의 분신인 불덩어리를 내보내어 무사시를 공격해온다.
물의 권을 발동하여 본체나 분신을 물방울로 계속 맞추면 레릭스키퍼가 기절하는데 이때 재빨리 눈에 있는 코어를 레이간드로 내리쳐서 공격하면 된다. 레릭스키퍼의 분신은 매우 다양한 변화와 공격패턴을 보여주는데 대부분 그리 어렵지 않게 피하면서 공격할 수 있을 것이다. 다만 칼모양으로 변신해서 내리칠 때와 회전공격이 약간 위협적인데 칼 모양일 때는 자루부분 가까이에 있다가 내리치기 직전에 반대쪽으로 피하고 회전공격 시에는 벽 쪽에 붙어서 2단점프로 피하면 된다.

문장의 봉인 풀렸다!

2단점프를 활용하자!

제 4장 암류도의 결투!

꼬마 촌장 무사시

다시 마을로 돌아온 무사시. 물의 크레스트=가디언이 사라졌으니 우선 수마의 숲으로 가서 물의 문장을 해방시키도록 하자.

물의 문장을 해방시키자

주위의 물이 빠지면 「금간 안경(ひびわれメガネ)」을 얻을 수 있다. 감정을 해보면 이것은 전설의 무구중 하나인 「점쟁이 안경(エキシャゴーグル)」으로 정체를 알 수 없는 아이템을 얻었을 때 바로 그 자리에서 감정을 할 수 있도록 해준다. 이제부터는 아이템을 들고 감정소까지 귀찮은 걸음을 하지 않아도 되는 것이다. 물의 권이 있으면 이제까지 가지 못하던 곳을 많이 갈 수 있게 된다. 쌍둥이 산의 강을 건너기 위한 장대가 있는 곳에서 물길을 따라 왼쪽으로 가보면 의사 몰혼을 구할 수 있을 것이다. 성에서 그를 만나보면 리커버SP를 주는데 이는 모든 상태이상을 회복시켜 주는 약이다.

이제 마을 저수지에 있는 물의 문장을 해방시켜보자. 저수지의 물이 빠지고 마을 우물 쪽으로 차면서 우물을 사용할 수 있게 된다. 이때 나타나는 두명의 남자. 이들과 이야기를 들어보면 그들은 그곳에 있던 종을 찾으러 왔으며 그것은 자신들이 워커라는 사람에게 버려졌을 때를 대비해서 훔쳐둔 것이라고 한다. 교회의 종을 훔쳐갔던 범인들은 바로 이 두 사람이었던 것이다.

종을 훔친 범인이 바로 이들?

그들이 가고 나면 저수지와 우물 쪽의 아이템을 수집하고 밍크도 잡아 쵸쥬베리를 얻도록 하자. 우물 쪽의 수위가 올라갔기 때문에 전에 가지 못했던 곳도 수면을 걸어서 모두 갈 수 있을 것이다. 저수지 바닥으로 이어진 동굴은 불의 문장이 있는 곳인데 지금은 갈 필요가 없다. 여기서는 전설의 무구중 하나인 「사무라이정신(サムライダマシイ)」을 얻을 수 있다.

이 무구는 이전보다 2배나 빠른 속도로 기를 모을 수 있게 해주는 매우 편리한 아이템이다. 촌장의 집에 가보면 여느 때와 달리 촌장부인이 나와서는 감기로 쓰러진 촌장 대신 촌장 일을 좀 맡아달라고 한다. 무사시가 쾌히(?) 승낙을 하면 촌장이라는 것이 뭐 별다른 게 아니라 마을의 여러 가지 어려운 일들을 직접 나서서 해결하는 역할로 말라버린 우물은 이미 해결되었으니 이번에는 성과 마을을 잇는 곤돌라를 고쳐달라고 한다.

촌장이 된 무사시

곤돌라를 고치는 데에는 목수 2명과 십장, 그리고 곤돌라 파츠가 필요한데 일단 성에 가서 사람들을 만나보자. 목수 츠케콘델과 니코미텔, 십장 마다래에게 곤돌라 파츠에 대해 설명을 들어보면 다음과 같은 내용을 알 수 있다.

1. 파츠의 테두리는 금색으로 호화스러운 느낌이다.
2. 파츠에 축을 끼워서 사용하게 되어있다.
3. 파츠에는 정밀하게 계산된 구멍이 뚫려 있는데 모두 합해 4개이다.

성에 온 김에 광대 키침에게 상점에서 구입한 귤을 주면 동료와 함께 자신들의 연기를 보여주는데 무사시는 이를 보고 「꼬챙이공격(串刺し攻撃)」을 배운다.

이는 적을 들어올린 다음, △버튼을 눌러 적을 머리위로 던진 뒤, 떨어지는 적을 다시 △버튼으로 찔러 죽이는 공격이다. 매우 위력적이고 사용법도 쉬우므로 많이 활용하게 될 것이다.

이 기술은!?

곤돌라 파츠에 대해 알았으면 폐광에 있는 고철보관소(スクラップ置き場)에 가보자. 고철 보관소는 폐광의 공기 순환기 밑에서 오른쪽으로 가보면 있다. 그곳에는 온갖 잡동사니들이 쌓여 있는데 가운데 축의 구멍이 뚫려 있고 둘레에 3개의 구멍이 나 있는 금색의 바퀴 같은 것이 곤돌라 파츠이다.

곤돌라 파츠를 찾았다!

곤돌라 파츠를 유켈 집사에게 가져다 주면 사람들을 시켜서 곧 수리에 착수하겠다며 무사시에게 좀 쉬기를 권한다. 자신의 방에서 잠을 자던 무사시는 갑

자기 일어나서 너무 늦었다며 마을로 내려간다. 마을에 내려가 보면 마을이 온통 불길에 휩싸여 있고 연기가 자욱해서 앞이 잘 안보일 지경이다.

마을에 화재가 발생!

무사시가 어찌된 일인지 몰라 당황하고 있을 때, 마침 촌장부인이 나타나서 사람들이 불길에 갇혀 집에서 나오지 못하고 있다면서 사람들을 구해달라고 한다. 대화가 끝나면 화면 위쪽에 불타고 있는 곳이 숫자로 표시되는데 숫자가 모두 없어질 때까지 불이 난 곳을 찾아다니며 물의 권으로 불을 끄도록 하자.

불을 끄는 무사시

불을 모두 끄고 촌장부인과 이야기를 해보면 낯선 두 남자가 교회의 종을 뚫어지게 쳐다보고 있었던 것 외에는 아무런 이상한 일도 없었는데 갑자기 불이 났다고 한다. 촌장부인은 미안하지만 촌장이 무사한 지 가봐야겠다며 내일이라도 들러달라고 한다. 교회의 종이라면…. 그렇다! 오늘 화재는 전에 종을 훔쳐갔던 그 2인조의 소행이었던 것이다. 다음날 아침, 촌장에게 가보면 간밤의 화재 때문에 땀을 흘려서 감기가 모두 나았다며 불을 꺼준 것에 대한 감사의 표시로 「루코알 제국의 캘린더」를 준다. 촌장부인 역시 불을 꺼줘서 고맙다며 「생소금(あらじお)」을 준다.

암류도의 결투

소금을 얻었으면 암류도 쪽으로 가보자. 이곳은 전에 달팽이 모양의 바위 같은 것이 가로막고 있어서 지나가지 못했던 곳이지만 생소금을 뿌려보면 달팽이 모양의 바위가 작아져서 구석으로 들어가버린다. 이것은 바위가 아닌 진짜 달팽이였는데 빈쵸타이트의 영향으로 기형적으로 거대화되어 버렸던 것이다. 이곳에서는 대장장이 톡크를 구할 수 있다. 나중에 성에 가서 만나보면 무사시의 뇌광환을 단련시켜 성능이 더욱 뛰어난 「진뇌광환(眞雷光丸)」으로 만들어 준다. 그 앞은 해안가인데 밤에는 밀물이 들어와 있어서 내려갈 수가 없으므로 낮에 오도록 하자. 낮에 와보면 물이 빠져서 물의 문장이 드러나 있다. 문장을 해방시키면 남아있던 물이 전부 빠지면서 「불의 권(火の巻)」을 얻을 수 있다. 불의 권을 발동시킨 상태에서 공격버튼으로 불을 발사하면 특정 얼음을 녹이거나 물건에 불을 붙일 수 있다. 갑자기 어디선가 무사시를 부르는 목소리가 들린다.

불의 권을 손에 넣었다

코지로: 늦었군 무사시! 언제까지 기다리게 할 셈이야!!

무사시: 아니! 이 기분 나쁜 목소리는? 으윽! 역시 코지로!!

코지로: 네가 만들어 놓은 이 이마의 상처·· 잊었다고는 못하겠지!

무사시: 무슨 소릴 하는 거야! 자기가 혼자서 굴러 가지고 생긴 상처를 가지고!

코지로: 그때 내가 하는 말을 순순히 들었더라면 그런 일은…

무사시: 아무리 그래도 그렇지 꽃잎 접 같은 걸로 승부를 내자니 그런 건 결투라고 할 수 없다고 생각해!

코지로: 그래서 이렇게 진정으로 결투를 신청하기 위해 온 것이다.

무사시: 잠깐, 그렇다면 너 계속 여기서 기다리고 있었던 거야?

코지로: 그렇다만… 그게 뭐 어쨌다는 거지?

무사시: 그럼 아까 내가 번쩍번쩍 하고 있었던 것도 봤겠네?

코지로: 그 땐 눈이 부셔서 눈을 감고 있었다.

무사시: 나는 그것으로 인해서 한층 더 강해졌다고 생각해.

코지로: 에!? 그런 거야?

무사시: 그런 고로 지금 여기서 승부를 내는 것도 좀 그렇다고 생각하는데…

코지로: 그럼 일단 돌아갔다가 다시 오지… 근데 어째서지? 제길! 날 얕보지 마!

무사시: 하핫, 들켜버렸나? 어쨌든 지금은 바쁘니까 미안하지만 결투는 이 다음에 하지!

코지로: 훗! 나의 호사스러운 선물을 보고도 그런 깔보는 소리를 할 수 있을까?

무사시: 선물?

피레: 무사시군!!

무사시: 공주! 코지로…! 너에게 이기면 공주를 돌려주겠다는 거냐!

코지로: 나로서도 이런 비겁한 수는 쓰고 싶지 않았다만··

무사시: 좋아, 알았다! 그 결투 받아들이지!

코지로: 후후후… 안심해라! 단번에 승부를 내줄테니까 말이야!

피레: 무사시군! 그런 같잖은 녀석 단숨에 쳐부숴버려요!

무사시: 알고 있어! 정말이지, 변함없이 기운이 넘치는군. 안심이야!

피레: 제길! 누가 같잖다고!! 무사시 각오해라!!

결투를 신청하는 코지로

무사시 : 훗! 코지로 너는 죽었다!!
코지로 : 뭐라구!!
무사시 : 이길 생각이라면 왜 칼집을 버리지?
코지로 : 에잇! 시끄럽다!! 간닷!!

결투가 끝나면 공주를 데리고 성으로 돌아가자.

코지로

대화가 끝나면 코지로와의 대결이 시작된다. 코지로는 다양하고 화려한 기술을 구사하면서 공격해 오는데 실속은 하나도 없다. 일단 거리를 멀리 떨어뜨리지 말고 가까이에서 있다가 공격을 해오면 뒤로 돌아가서 시간공백을 이용해 레이간드로 한 대씩 때려주면 쉽게 이길 수 있다. 운이 어지간히 없지만 않다면 아마 한 대도 맞지 않고 깰 수 있을 것이다.

코지로의 화려한 기술

프리즈 파레스

공주가 돌아오자, 유켈 집사는 매우 놀라면서 반가워한다.

성에 돌아온 공주

피레 : 다녀왔습니다! 턱수염 할아버지!
유켈 : 아니! 이것은! 공주님 아니십니까? 무사시님 공주님을 무사히 구출해 내셨군요!!
무사시 : 생각보다 험난한 여행이었지만 이것으로 나도 원래의 세계로 돌아가게 되었다!!
피레 : 그러고 보니 그렇네요! 축하해요 무사시군!! 아, 그치만 레이간드는 두고 가도록 해줘요! 또다시 납치될 것 같으면 그 레이간드로 난장판을 만들어 줄 테니까!
무사시 : 하핫! 분명 공주 같은 말괄량이라면 레이간드를 잘 사용할 지도 모르지!
피레 : 누가 말괄량이라구요!? 정말 실례군요! 그치만 이것으로 무사시군과 이별이라고 생각하니 조금 섭섭하군요. 모처럼 오륜의 서를 모아서… 아, 아니 믿음직한 친구가 생겼다고 생각했는데…
무사시 : 나도 동감이야… 공주.
유켈 : 저… 두 분이 한참 말씀하시는데 죄송합니다만…
무사시 : 역시 할아버지도 나와의 이별이 섭섭한 거야? 이해해… 나도…
유켈 : 아니, 무사시님은 아직 여행 도중에 있다는 것을 말씀드리고 싶은 겁니다.
피레 : 어째서? 나머지 오륜의 서는 우리들이 찾아내면 되잖아요?
유켈 : 오륜의 서가 아니고 이 야쿠이닉 왕국의 평화가 문제입니다.
무사시 : 평화라! 그러고 보니 아직 루코알 녀석들이나 바보 도적놈들을 처리하지 못했군. 언제 또 공주를 납치하러 올지도 모르고 아직 안심할 수 없어.
피레 : 그럼 무사시군! 우리들을 위해서 힘을 써 주는 거지요?
무사시 : 아아! 물론이지!!
유켈 : 그러면 최근 마을과 그 주변을 어지럽히고 다니는 도적들부터 퇴치해 주십시오.
피레 : 도적? 그런 시시한 녀석들은 내버려두어도 괜찮지 않나요?
무사시 : 도적퇴치라? 재미있을 것 같은데?
피레 : 자, 잠깐 무사시군. 뭐 다른 일은 없을까요? 다음 오륜의 서를 찾는다든지…
무사시 : 그치만 그게 어디 있는지도 모르고… 게다가 녀석들한테 물어보고 싶은 것도 있거든!!
유켈 : 그렇다면 결정됐군요. 도적의 아지트라면 이 성의 용병 3명이 그 일을 조사하고 있었으니까 그들에게 물어보면 알 수 있을 겁니다.
무사시 : 알았어!
유켈 : 그러면 공주님의 방에서 푹 쉬도록 하십시오.
피레 : 아, 알았어요. 무사시군 너무 심하게… 아니, 너무 무리하지 말아요.
무사시 : 걱정없다구!

대화가 끝나면 성의 용병 3인방인 로스우, 칼비, 미노에게 도적의 아지트에 대해 물어보자. 그들은 방황의 숲에 있다는 아지트의 위치가 적힌 암호를 부분적으로 가지고 있는데 순서대로 정리해 보면 다음과 같다.

1. 방황의 숲, 십자로
시작의 표지판부터 금(金), 계마(桂馬), 계마(桂馬), 계마(桂馬), 향차(香車)
2. 좌, 우, 우, 좌 오직 전진하라
3. 계마는 우선 직진이다.
몸의 방향과는 관계가 없다.
다음에 진행할 방향만 생각한다.

이것은 일본 장기의 말의 움직임과 관계가 있는 것으로 금은 대각선 후방을 제외한 모든 방향으로 한 칸씩 움직이고, 계마는 우리장기의 마(馬)와 같으며, 향차는 무조건 앞으로 한 칸씩만 나아갈 수 있다. 이제 도적들의 아지트가 있는 곳을 알았으니 방황의 숲으로 가 보자. 첫 번째 십자로의 표지판에는 길을 잃었을 경우에는 밑으로 내려오라고 쓰여 있다. 암호의 내용을 말의 움직임에 적용시켜보면 좌→상→상→우→상→상→우→상→상→좌→상→상→상→상과 같은 순서가 된다. 이와 같이 이동하면 도적의 아지트에 도착할 수 있다.

이곳이 도적들의 아지트?

무사시 : 어이! 당신, 그 바보 도적놈들과 한패인가?
브랜디 : 바보 도적? 아~아, 리더스 포스

武藏伝

얘기군… 나를 그런 쓰레기와 똑같이 취급하지 말아 줬으면 좋겠어. 나의 이름은 브랜디… 어때? 향기가 짙고 깊이가 있는 이름이지?
무사시 : 미안하지만 나는 이 세계에서의 이름들은 잘 이해가 안 가. 그건 그렇고 이곳은 도적들의 아지트 아니었어?
브랜디 : 아무래도 그런 모양이군. 그치만 그들은 이미 이곳 프리즈 파레스에는 없는 것 같아…? 나도 찾고 있는 중이지만…
무사시 : 쳇, 도적을 퇴치하러 어려운 걸음을 했는데. 이래서는 턱수염 할아버지를 볼 면목이 없잖아. 이, 이봐! 어디 가는 거지?
브랜디 : 미안하지만 어린아이하고 상대를 하고 있을 만큼 한가하지는 못해서… 그럼, 감기 조심하라구!

브랜디와의 조우

무사시는 브랜디에게 도적들이 없다는 얘기를 듣고 오륜의 서에 대한 단서라도 찾아보기로 한다. 오른쪽 위에 보이는 상자는 메모리 박스이니 필요하면 저장해두자. 성의 지도는 뛰어 다니는 꽃을 겟·인해 보면 볼 수 있다. 중앙의 계단은 미끄러워서 올라가지 못하므로 먼저 왼쪽 위의 문으로 들어가 보자. 도중에 펭귄같이 생긴 녀석들이 얼음을 밀어서 떨어뜨리는 곳이 있는데 여기서는 얼음을 타고 가다가 밑으로 완전히 들어가기 직전에 건너편으로 이단점프를 하면 넘어갈 수 있다. 오른쪽 방에서 요리사 쉐프를 구한 뒤, 계속 가다보면 막다른 곳에 빨간 색 눈이 그려져 있고 「고독한 영웅에게 영광있으라」라고 적혀 있는 표지판이 있다. 무슨 얘기일까? 일단 주위의 펭귄 같은 녀석들을 모두 처치해 보자. 무사시가 혼자 남게 되면 바닥의 눈에서 상자가 나오고 「레드아이(レッドアイ)」를 얻을 수 있을 것이다.

레드 아이를 얻자

레드아이를 가지고 처음 입구로 돌아가서 왼쪽 밑의 잠겨 있던 문으로 들어가 보자. 진행하다 보면 너무 높아서 올라가지 못하는 곳이 있는데 그 앞에서 있으면 무사시를 계속 따라 다니는 덩치 큰 녀석이 와서 위로 던져서 올려준다. 다음에 나오는 방은 얼음 큐브로 이루어진 통로다. 영웅 소환때 보았던 연금술사 울테를 구해주면 정말 오래간만이라며 성으로 돌아간다. 왼쪽의 방으로 들어가 보면 로봇기사 같은 녀석들이 네 마리 있는데 표지판에는 「상처 없는 영웅에게 영광 있으라」라고 쓰여 있다. 이곳에서는 대미지를 전혀 입지 않고 적을 모두 제거해야 하는데 이 장난감 기사 같은 녀석들은 일정거리 안에 들어오면 거울과 같이 무사시의 움직임을 그대로 따라하기 때문에 직접 상대해서 한 대도 맞지 않고 죽인다는 것은 불가능하다. 그러나 각도를 잘 맞춰서 한 녀석을 겟·인해 보면 「가짜다 이건!(ダミーだコリャ)」이라는 기술을 얻을 수 있다. 이 기술을 사용하여 가짜 무사시를 떨어뜨려 놓은 뒤, 적들을 유인하여 자폭을 시키면 간단히 해치울 수 있다..

앗! 가짜다!

여기서 블루아이를 얻은 뒤, 우측 하단의 출구로 나가보자. 통로에는 창살들이 빽빽이 서있어서 지나갈 수가 없다. 다시 돌아가서 무사시가 지나갈 때 떨어지는 거대한 얼굴모양의 석상을 겟·인해 보자. 그러면 「스틸바디(スチールボディ)」라는 기술을 얻을 수 있는데 ○버튼을 누르면 일정시간동안 몸이 강철과 같이 단단해져서 특정 창살을 부수거나 몸으로 부딪쳐서 공격하는 것이 가능하다.

스틸바디로 돌진하자

이제 창살이 있던 통로로 가서 ○버튼을 누른 뒤, 신나게 부수고 지나가 보자. 필자의 기억으로는 무사시전을 하면서 가장 통쾌한 장면이었던 것 같다. 건너가 보면 처음 입구 부분의 오른쪽 발코니인데 옆의 빈쵸필드에서 정육사 하라민을 구할 수 있다. 이제 아래로 뛰어내려와 다시 왼쪽 밑의 입구로 들어가 보자. 파란 눈의 문양이 새겨진 문에 블루아이를 사용하면 안으로 들어갈 수 있을 것이다. 안에서는 변소담당 니크질을 구할 수 있다. 그는 자신을 "열혈 변소청소인(熱血便所掃除人) 니크질"라고 소개하면서 그의 꿈은 세상의 모든 화장실을 전부 수세식으로 바꾸는 것이라고 이야기한다. 아주 직업정신이 투철한 친구인 것 같다. 밑으로 떨어지지 않도록 조심하면서 계속 가보면 입구의 왼쪽 발코니에 오게 된다.

상자에서 전설의 무구중 하나인 「파발꾼슈즈(ヒキャクシューズ)」를 얻을 수 있다. 이제 경사진 얼음판도 마음대로 올라 갈 수 있다. 정면 2층의 문은 아직 열리지 않으므로 오른쪽 아래 입구로 들어가 보자. 깃대를 이용해서 위로 올라갈 수 있

을 것이다. 또다른 얼음 큐브의 방이 나오는데 왼쪽 구석의 얇은 얼음을 딛고 얼음 큐브 위로 올라설 수 있다. 얼음 위를 이동하여 오른쪽으로 가보면 비빔바하 연주자를 구할 수 있다. 나중에 성에 가서 그와 이야기해 보면 성의 배경음악에 드럼연주가 추가되어 멋진 사운드를 감상할 수 있을 것이다. 이곳에서 얻는 「벤의 훈도시(ベンのふんどし)」나 「에드의 훈도시(エドのふんどし)」같은 것은 모두 쓸데없는 아이템이므로 나중에 감정소에 매각해 버리도록 하자. 오른쪽 밑으로 가보면 녹색의 눈 문양이 있는데 표지판에는 「가짜 용사에게 영광 있으라」라고 쓰여 있다. 밖에 있는 로봇기사를 겟·인해 와서 가짜 무사시를 이용해 끈질기게 쫓아다니는 덩치 큰 녀석을 날려버리자. 그러면 상자가 나오면서 「그린 아이(グリーンアイ)」를 얻을 수 있을 것이다.

폭탄으로 저지하자

그린 아이를 얻었으면 왼쪽 구석의 얇은 얼음이 있던 곳에서 아래쪽으로 넘어와 녹색의 눈 문양이 있는 문으로 들어가자. 길을 따라 나오면 다시 처음의 입구 부분이다. 이제 중앙의 문으로 들어가 보자. 문에는 얼음이 얼어붙어 있어서 손을 댈 수가 없으므로 불의 권을 사용하여 얼음을 녹인 뒤, 지금까지 얻은 레드아이, 블루아이, 그린아이를 문의 홈에 끼워 맞추어 문을 열고 들어가자. 경사진 길을 올라가 문 앞에 있는 두 개의 기둥에 불의 권을 사용하여 불을 붙이면 문이 열린다. 그 안에는 넓은 홀로 천장에는 장중한 용의 그림이 그려져 있는 것이 분위기가 심상치 않다. 아니나다를까, 앞에 있는 용의 석상을 건드리면 바닥이 열리면서 무사시는 밑으로 떨어진다. 떨어진 곳은 성의 지하공동인 것 같다. 불의 권을 사용하여 바닥에 솟아 있는 얼음을 녹이면서 앞으로 나아가면 거대한 얼음 속에 갇혀 있던 크레스트=가디언 「프로스트 드래곤(フロストドラグーン)」이 나타난다.

앗! 함정이다!

프로스트 드래곤을 쓰러뜨린 무사시는 다시 마을로 돌아간다.

리더스 포스

워커: 너희들 둘에게는 실망했다… 설마 그때의 일을 잊은 것은 아니겠지?
에드: 용서해주십시오. 다음에야말로 워커님의 기대를 저버리는 짓은 하지 않겠습니다.
벤: 그렇습니다. 군에서 버림받은 저희들을 거두어 주신 은혜… 잊고 싶어도 잊을 수가 없습니다.
워커: 잊고 싶어도…?
에드: 아, 아니… 저 그것은… 잊어버려! 라고 머리에 총을 들이대도 잊을 수 없다는 얘기로… 그렇지 않나 벤?
벤: 그, 그렇습니다. 잊을 수 있는 것이라면 잊고 싶다고 해야 하는 건지… 뭔지…
에드: 우왓!
워커: 좋아, 그만 됐다… 지금 브랜디와 리큘이 그 꼬마 녀석들의 조사를 맡고 있다. 뭐 그 바보 같은 자매라면 내버려두어도 상관은 없겠지. 이쪽은 토포의 진행상황에 따라 작전을 변경하게 될 것이다. 그에 대비해서 준비를 해두도록.
에드: 명예회복의 찬스! 목숨을 걸고 열심히 해야지! 리더의 의지를 보여 주겠습니다!
벤: 저도 최선을 다하겠습니다. 이번에야말로 우리 리더의 힘을 보여 주겠습니다!!

무슨 음모를 꾸미고 있는 것일까?

아무래도 워커의 지령을 받는 리더스 포스 쪽에서 무언가 음모를 꾸미고 있는 것 같다. 계속 지켜보도록 하자.

BOSS 크레스트=가디언·프로스트 드래곤

크레스트=가디언 프로스트 드래곤

전투가 시작되면 프로스트 드래곤이 공중을 날다가 갑자기 무사시 쪽으로 돌진해 오는데 기다리고 있다가 불의 권으로 3번 정도 타격을 가하면 된다. 그러면 프로스트 드래곤은 무사시가 서있는 곳의 얼음을 깨뜨리기 시작하는데 재빨리 오른쪽으로 올라가 가로막고 있는 얼음을 녹이면서 앞으로 전진하자. 떨어지지 않고 끝까지 가면 두 번째 전투가 시작된다. 프로스트 드래곤은 몸으로 직접 공격하거나 얼음 덩어리 및 얼음 폭풍을 발사하여 공격해오는데 대부분 쉽게 피할 수 있을 것이다. 공략의 포인트는 얼음 폭풍을 발사할 때인데 얼음 폭풍을 발사하기 전에 무사시가 위치했던 쪽부터 공격을 해 오므로 바로 머리 옆에서 기다리고 있다가 발사 직전에 반대쪽 구석으로 이동하여 피하면 안전하다. 얼음 폭풍을 발사하고 나면 프로스트 드래곤이 숨을 몰아쉬는데 재빨리 다가가 불의 권으로 사정없이 맞춰주자. 그러면 몇 번 안 가서 기절을 하는데 이때 레이간드로 코어를 공격하면 된다. 이것을 반복하다 보면 어느새 자신의 눈앞에 쓰러져 있는 프로스트 드래곤을 발견할 수 있을 것이다.

사나운 얼음 폭풍 공격

제 5 장 폐광에 살아 있는 것

가짜 공주

무사시가 마을로 돌아오면 입구에서 촌장이 기다리고 있다. 촌장은 정말 곤란한 일이 생겼다며 자세한 것은 상점 사람들에게 물어보라고 한다. 말을 마친 촌장은 왠지 기운이 없는 듯 어깨가 축 늘어져 돌아간다. 도대체 무슨 일이 생긴 것일까? 일단 상점에 가서 물어보도록 하자. 이야기를 들어보면 한결같이 공주가 성의 보수비 명목 등으로 마을의 매상금을 모조리 거두어 가버렸다고 한다. 그것도 공주가 직접 다니면서 말이다. 정말 믿을 수가 없는 일이다. 일단 성으로 가서 유켈 집사를 만나보자. 얘기를 들어보면 어제 저녁까지도 멀쩡하던 공주가 어디론가 사라졌다고 한다.

공주가 사라졌다니…

이렇게 되면 공주의 결백을 증명하기가 더욱 어려워지는데…. 결국 조금이라도 빨리 공주를 찾아내어 그녀가 한 짓이 아님을 밝혀야 한다는 결론에 다다른 두 사람은 역할을 나누어 성과 마을 쪽을 각각 찾아보기로 한다. 유켈은 전에 착수했던 곤돌라 복구작업이 모두 끝나 이제 곤돌라를 사용할 수 있다고 알려준다. 밖으로 나와 보면 성의 메뉴 맨 아래에 「곤돌라(ゴンドラ)」가 추가된 것을 알 수 있다. 그럼 곤돌라를 타고 신나게 내려가 보자. 무사시는 곤돌라가 필요 이상으로 너무 빨라서 죽는 줄 알았다고 한다. 한편 마을 어디선가 연기가 모락모락 피어나고 있다. 이 연기는 어디선가 많이 보던…. 그렇다! 또다시 스팀우드의 관이 새고 있는 것이다. 관리인은 또 뭣하고 있는 건지…. 절벽 위에 있는 포레스의 집에 가보자. 그러나 집에는 아무도 없다. 뒤의 연결통로를 통해 스팀우드로 가보자. 그곳엔 웬일인지 포레스가 바닥에 쓰러져 있다. 그의 이야기를 들어보면 공주에게 안내를 부탁받아 이곳에 왔는데 스팀우드의 문을 열어주자, 갑자기 자신의 머리를 쳐서 기절시켰다고 한다.

그래서 공주를 안에 가두었더니 아니나다를까, 스팀우드를 폭주시켜 버렸다고 한다. 공주가 어째서 그런 짓을 하는 것일까? 일단 포레스에게서 받은 0번 핸들로 문을 열고 들어가 보자. 놀랍게도 안에서는 사라졌다던 공주가 뭔가 혼잣말로 중얼거리고 있다.

쓰러져 있는 포레스

피레 : 이것으로 리카바레에도 빈쵸타이트가 보급되겠군. 스팀의 상태가 조금 이상해지긴 했지만 괜찮겠지 뭐 이 정도는… 자 그럼… 돌아가서 워커님에게 보고해야지! 다른 두 사람에게는 안됐지만 이걸로 나의 평가도 쑤욱 올라갈 것임에 틀림없어! 우왓! 무, 무사시군…!? 어, 어째서 이런 곳에…

앗! 가짜 공주닷!

무사시 : 공주야말로 이런 위험한 곳에서 도대체 뭘하고 있는 거야…? 그리고 원래 전부터 이런 꼬리를 달고 다녔었나?

피레 : 왓! 안돼!! 그건 안돼!!

무사시와 실랑이를 벌이던 공주는 마침내 정체를 드러내고 만다.

무사시 : 너는 누구냐! 언제부터 공주행세를 하고 다닌 거야!! 워커인지 뭔지 하는 걸 보니 너도 그 바보 도적놈들과 한패인가 보군!

피레 : 바보 도적이라니 무슨 소리야! 흥… 들켜버렸으니 어쩔 수 없군. 너의 말대로 나는 리더스 포스의 한 사람이다. 나의 이름은 토포. 보아하니 에드와 벤하고 만난 적이 있는 모양이군. 이번엔 사정상 그냥 물러가지만 다음에 만나면 가만두지 않을거야.

무사시 : 앗! 기다려!

토포가 사라진 자리에는 마을에서 빼앗은 매상금이 놓여 있다. 나중에 마을에 돌려주도록 하자. 이제 다시 24시간이 주어지고 시간 내에 스팀우드의 폭주를 막아야 한다. 핸들이 없는 밸브도 있으므로 시간을 절약하기 위해서는 먼저 여기저기 떨어져 있는 핸들을 주워 모은 뒤, 시작하는 것이 좋을 것이다. 예전의 경험을 되살려 1번부터 8번까지의 밸브를 모두 잠그자.

2단 점프를 잘 활용하는 것이 포인트!

스팀우드를 정상화시키고 밖으로 나와보면 포레스와 촌장이 와 있다. 이야기를 들어보면 도망치는 토포의 모습을 본 포레스에 의해 그 공주가 가짜였다는 것이 알려지고 마을 사람들의 오해도 풀렸다고 한다. 공주의 결백은 증명되었지만 그녀를 찾을 길은 막막하고…. 다시 오륜의

서부터 찾아 나서기로 하는 무사시. 지금까지 정상적으로 식사담당 리브와 그람 대관, 요리사 쉐프를 구했으면 잡화점 메뉴에 「주먹밥(オニギリ)」이 생겨 있을 것이다. 그람대관이 쌀을 경작하고 그 수확한 쌀로 리브가 밥을 지어서 쉐프가 그 밥으로 주먹밥 요리를 만들어 잡화점을 통해 판매하는 것이다. 주먹밥은 HP와 BP를 많이 올려주므로 당분간은 긴 여행에 반드시 필요한 아이템이 될 것이다. 예전에 불의 크레스트=가디언을 쓰러뜨렸으므로 봉인이 풀렸을 것이다. 불의 문장이 있는 저수지 밑의 동굴로 가보자. 문장을 해방시키면 거대한 불기둥이 솟아오르며 천장에 구멍이 뚫려서 벽을 타고 올라갈 수 있게 된다. 올라가 보면 옆에 밍크의 흔적이 있을 것이다. 나중에 다시 오기는 귀찮으므로 밤을 기다려 쵸쥬베리를 얻고 가자. '앞의 거대한 석상 안에서는 오륜의 서중 하나인 「바람의 권(風の巻)」을 얻을 수 있다. 바람의 권 발동 중에 공격버튼을 누르고 있으면 무사시가 고속회전하면서 돌풍을 일으켜 바람에 저항하거나 특정 바닥에 구멍을 뚫을 수 있다. 앞에 있는 바닥을 뚫고 내려가자.

무사시가 떨어진 곳에는 브랜디와 리큘이 무언가 이야기를 나누고 있다.

바람의 권을 손에 넣었다

리큘 : 앗! 언니!
브랜디 : 이 아이라면 전에 만난 적이 있는데. 분명 프리즈 파레스에서…?
리큘 : 무슨 태평한 소릴 하고 있는 거야! 이 아이가 무사시라구!! 우리들이 찾고 있는 레이간드의 주인!
브랜디 : 아니? 그랬단 말이야? 설마 이런 꼬마가 그런 존재일 줄은!!
리큘 : 그래봬도 뱀비병사들을 전멸시킬 정도의 파워를 가지고 있다구!
브랜디 : 헤에… 제법인걸? 그치만 그 파워도 레이간드 덕분이 아닐까? 자, 기절해 있는 동안에 재빨리 레이간드를 빼앗아 버리자구.
리큘 : 그래!
(그제서야 정신을 차리고 깨어나는 무사시)
무사시 : 아야~ 응? 어디지, 여긴? 앗! 너희들은!?
리큘 : 끼악!

무사시가 일어나자, 이에 놀란 리큘이 총을 발사해서 빈쵸필드에 가두어 버린다.

브랜디 : 잠깐, 너 무슨 짓 하는 거야?
리큘 : 어머, 이런… 나도 모르게 그만…
브랜디 : 나도 모르게라니! 레이간드를 손에 넣을 수 있는 모처럼의 기회였는데…
리큘 : 그치만 무서웠다구! 어쩔 수 없잖아! 언니도 무서웠으면서!!
브랜디 : 뭐라구? 내 탓으로 돌리는 거야? 어린애는 이래서 안된다니까… 일단 빈쵸필드에 갇혀 버리면 그렇게 간단히 풀 수 없다는 걸 알고 있으면서…. 뭐 괜찮아, 돌아가서 테키라 총통에게 보고해 줄테니까. 테키라 총통도 요즘 볼드의 얼빠진 짓거리나 워커대령의 일 때문에 기분이 안 좋은 것 같던데…. 어떻게 되든 난 몰라.
리큘 : 엣! 언니, 그것만은 제발! 기다려!!

자매가 사라진 뒤, 빈쵸필드를 깨고 나오는 무사시. 레이간드와 오륜의 서를 전부 모으면 무슨 일이 일어나길래 그다지도 끈질기게 노리는 건지…. 성에 가서 유켈을 만나 자초지종을 설명해주고 마지막 오륜의 서를 찾으러 떠나자.

지저(地底)의 괴물

마을에 내려와 보면 긴박한 분위기가 느껴진다. 곤돌라 오두막이 있는 쪽 마을 입구에서는 아이들이 큰일이 났다며 펄쩍펄쩍 뛰고 있다. 곤돌라 오두막이 있는 곳으로 가보자. 그곳에는 놀랍게도 거대한 개미가 나타나 곤돌라 오두막을 부수고 있다.

앗! 괴물이다!

그곳에 있던 란드의 이야기를 들어보면 오두막 안에는 성으로 배달될 예정인 포도주와 시럽 등이 보관되어 있는데 개미가 그것을 노리고 오두막을 부수려 한다는 것이다. 란드가 이래서는 성에서 곤돌라가 내려오지도 못한다고 하자, 무사시는 좋은 생각이 났다고 한다. 무사시는 란드의 얘기를 듣고 전에 무지하게 빠른 곤돌라 때문에 죽을 뻔했던 일을 떠올린 것이다. 개미 때문에 못 내려 올 것이 아니라, 타고 내려오면 되는 것 아닌가! 이제 성으로 가서 곤돌라를 타고 내려오자. 곤돌라를 이용한 육탄공격으로 거대한 개미는 상처를 입는다. 개미는 갑자기 위로 기어올라가 폐광의 환기구를 마구 들이받더니 아래로 떨어져 죽어버린다. 상당히 터프한 개미인 것 같다. 그런데 그 거대한 개미는 도대체 어디에서 나타난 것일까?

발상의 전환이 가져온 승리

개미가 달아난 환기구 안으로 따라 들어가 보자. 환기구 옆에는 밍크의 흔적이 있으므로 안으로 들어가기 전에 밤

을 기다려 쵸쥬베리를 얻도록 하자. 안으로 들어가 보면 양쪽으로 길이 있는데 왼쪽에서 쵸쥬베리를 얻은 뒤, 오른쪽으로 가보자. 통로에는 독이 가득 차있으므로 바람의 권을 사용해 독을 날려버리면서 지나가자. 이곳에서는 무슈 와 규우를 구할 수 있다. 그를 구해주면 일반 주먹밥보다 더 효과가 좋은 「와규우 주먹밥」을 만들어 준다. 가다보면 길이 끊어진 곳이 나오는데 옆을 보면 커다란 돌들을 나무로 간신히 버텨 놓은 것을 알 수 있다. 이때 생각나는 것은 단 하나! 땅의 권을 사용하여 지진을 일으켜 보는 것이다.. 돌들이 쏟아져 나와 길을 만들어 줄 것이다.

이 안에는 과연 무엇이…

계속 나아가면 위아래에 각각 입구가 있는데 아래쪽은 가봐야 소용이 없으므로 위쪽으로 들어가자. 이곳에서는 바람이 심하게 불고 있어서 그냥은 앞으로 나아갈 수가 없으므로 풍을권을 사용하여 뚫고 지나가야 한다. 경사면과 가시지대는 뛰어 다니는 꽃을 겟·인하여 지나가면 된다. 앞은 환풍기 아래쪽인데 밍크의

이것이 동력스위치

흔적이 있으므로 쵸쥬베리를 얻고 올라가도록 하자. 벽을 타고 올라가 보면 환풍기 앞에 동력스위치가 있다. 스위치를 올리면 폐광에 전기가 들어와 모든 장치들이 움직이기 시작한다.

왼쪽으로 나가보면 개미들이 어디론가 계속 기어올라가고 있다. 길이 끊어진 곳에서는 지금까지 쌓아온 철봉 실력과 이단점프를 십분 활용하여 지나가도록 하자. 이곳에서는 음악단장 바라얀과 기사단장 탄시오네를 구할 수 있다. 탄시오네는 성에서 탄시오네 어택을 가르쳐 주는데 유용한 기술이므로 잘 익혀두도록 하자. 사용법은 이단점프 중 △버튼이다. 탄시오네가 있던 곳에서 바닥을 뚫고 내려오면 다시 위아래 갈림길이 있던 곳이다. 이번에는 아래쪽으로 들어가 보자. 앞에는 리프트가 있는데 이제부터 이것을 타고 폐광 깊은 곳으로 내려가야 한다. 좌우버튼으로 장애물을 피하면서 진행하도록 하자. 순간적인 판단력과 반사신경만이 무사시를 안전하게 목적지까지 도착시킬 수 있다. 장애물에 부딪칠 때마다 리프트가 조금씩 파괴되는데 4번 부딪치면 완파되므로 다시 시도해야 한다. 리프트를 타고 도착한 곳에는 각종 아이템과 메모리박스가 있다. HP와 BP를 회복하고 메모리박스에 저장을 한 뒤, 바람의 권을 사용해 바닥을 뚫고 들어가자. 내려가 보면 무사시가 서 있는 곳은 거대한 개미모양을 한 크레스트=가디언 앤트 힐 퀸의 배 위였다.

신속한 회피만이 살 길!

앤트힐 퀸을 쓰러뜨리면 바람의 문장의 봉인이 풀리므로 바람의 권을 사용하여 문장을 해방시키자. 그러면 무사시는 회오리바람에 실려 어디론가 날아가게 된다

BOSS 크레스트=가디언 · 앤트 힐 퀸

거대한 개미의 근원이었던 땅속의 앤트 힐 퀸. 생각보다 어려운 상대는 아니므로 걱정할 필요는 없다. 앤트 힐 퀸은 주로 꽁무니에서 나오는 유충과 체액, 배에서 나오는 가시로 공격해 오는데 가시가 나오기 전에 부르르 떨리는 예비동작이 있으므로 그것을 보고 옆으로 피하면 된다. 그리고 가끔 손으로 무사시를 잡아서 공격하는데 이것에 걸리면 상당한 대미지를 입게 되므로 연속적인 2단 점프로 피하도록 하자. 바람으로 날려버릴 때는 이쪽도 같이 바람의 권으로 저항하면 된다. 앤트 힐 퀸의 공격포인트는 눈이고 코어 위치는 독이 뿜어져 나오는 꽁무니 부분이다. 그러므로 지쳐있을 때 눈을 공격해서 기절시킨 뒤 바람의 권을 이용하여 독을 헤치고 들어가 꽁무니의 코어를 공격하면 된다. 후반에는 기절해 있는 시간이 짧아지므로 머리 쪽에서 멀리 떨어지지 않도록 하자.

크레스트=가디언 앤트 힐 퀸

코어는 바람의 권으로

의 문장이 새겨진 문으로 들어가자. 앞에는 길이 끊어져 있고 두 개의 돌기둥이 있는데 그곳에 불의 권으로 불을 붙이면 길이 열린다. 여기서 다시 움직이는 바닥을 타고 왼쪽으로 올라가면 물의 문장이 새겨진 문이 나온다. 들어간 곳에는 4개의 기둥에 불이 붙어 있다. 이번엔 물의 권을 사용하여 불을 모두 끄면 문이 열리면서 내려갈 수 있다. 오른쪽에 있는 바람의 문장이 새겨진 문으로 들어가서 건너편으로 나와 보면 왼쪽에서 바람이 불어오는데 바람의 권을 사용해서 지나가면 된다. 마지막 하늘의 문장이 새겨진 문으로 들어가면 온통 가시가 돋혀 있지만 하늘의 권을 사용해서 오른쪽 아래에 있는 아무 것도 새겨져 있지 않은 문으로 들어가도록 하자. 안으로 들어가 보면 리더스 포스의 에드가 무사시를 기다리고 있다.

바람의 권으로 지나가자

에드 : 잘 왔군, 좀 도둑…! 리더스 포스의 천재리더! 이 에드님께서 상대해주겠다!!
무사시 : 에? 네가 리더였어!?
에드 : 뭐~ 보는 바와 같이… 작다고 무시하면 오산이야! 나는 벤하고는 다르다구! 너는 네 할 일을 훌륭하게 끝마쳤으니 이제 내가 편안하게 쉬도록 해주지!
무사시 : 무슨 얘기야?

천재리더 에드

에드는 거대한 광선과 통통 튀는 폭탄으로 공격해오는데, 폭탄 공격시에는 매우 재빨리 움직여서 달아나 버리고 광선공격 중에는 보호막 때문에 접근할 수가 없다. 그러므로 광선 공격시에는 2단점프를 이용해 좌우로 피하면서 기다리다가 숨을 몰아쉬고 있을 때 접근하여 공격해야 한다. 에드의 폭탄은 피해범위가 넓으므로 폭탄이 튀어가는 쪽에서 가능한 한 멀리 떨어지도록 하자. 광선 공격시 타이밍을 잘 맞추어 약간 미리 점프해 주는 것이 포인트.

자칭 천재리더 에드

에드의 광선 공격을 주의하자

에드 : 네가 내 손에 당한다는 것이지. 그러면 레이간드는 워커님의 것… 나의 장래도 활짝 피는 거라구!
무사시 : 그렇게는 안되지! 나의 소중한 마을에 불을 지른 빚, 100배로 해서 갚아주마!!
에드 : 그거야 얼마든지! 자, 시작할까! 작별인사를 하려면 지금뿐이다!!

에드를 쓰러뜨린 뒤, 앞에 있는 문으로 들어가자. 이곳은 루코알 제국 요새의 정원인 듯 하다. 로봇과 소형헬기 로봇 등을 해치우면서 계속 앞으로 나아가자. 쭉 가다 보면 문이 닫히면서 레이저 공격을 해오는데, 이런 경우에는 피하지 말고 재빨리 문으로 접근하여 □, △버튼을 마구 연타하면 첫 번째 공격이 가해지기 전에 문을 부수고 지나갈 수 있다.

미로정원을 지나 위로 올라가면 적들이 모두 집결해 있어서 일대 난전이 벌

속전속결이 열쇠

어지는데 다른 때와 마찬가지로 문부터 재빨리 부수고 지나가는 것이 피해를 줄이는 방법이다.

문을 지나면 앞에 나오는 절벽 위로 올라가서 적들을 모두 해치운 뒤, 분수대를 깨뜨리면 나오는 엘리베이터를 타고 밑으로 내려가자. 증기가 나오는 파이프는 옆 파이프를 이용하여 지나가면 된다. 앞으로 가면 이곳에서도 문이 닫히면서 포격을 가해오는데 역시 십자베기 등을 난사하여 순식간에 부수고 지나가도록 하자. 계속 가다보면 레이저를 쏘는 로봇과의 대결이 시작된다. 로봇은 물에 약하므로 레이저를 점프로 피하면서 물을 권을 사용하여 공격하면 된다. 로봇을 파괴한 뒤, 승강기를 타고 올라가면 리더스 포스의 토포가 기다리고 있다.

물의 권을 사용하자

토포 : 리더스 포스의 패션리더!! 토포의 레이브 파티에 온 걸 환영합니다!!
무사시 : 누가 진짜 리더인 거야!!
토포 : 아무려면 어때 그런 거!
무사시 : 그래 그런 건 아무래도 상관없

패션리더 · 토포

토포는 자신이 여자라는 점을 이용해 스텝으로 대결을 하자고 한다. 먼저 토포가 시범을 보이는데 그 스텝을 따라 음악에 맞추어 패드의 버튼을 눌러주면 된다. 스텝에는 3단계가 있는데 단계가 올라갈수록 어려워진다. 그러나 무사시의 차례에도 위에서 토포가 같이 스텝을 밟아 주므로 그것을 보고 재빨리 따라 하면 된다. 스텝이 틀리면 뒤로 밀려나 전기고문을 받게 되므로 정신을 집중해서 따라하도록 하자.

스텝이 틀리면 이렇게 된다

웬 스텝?

워커에게 끌려가는 공주

어! 자, 얼마든지 덤벼 보라구!!
토포 : 뭐라구? 당신 여자한테 손을 쓸 셈이야!? 그럴 리가~.
무사시 : 앗! 나의 약점을…!
토포 : 자아, 나의 화려한 스텝을 따라올 수 있을까? Let's dance or DIE!!

토포 : 와, 완벽했어! 당신의 스텝! 역시 우리들에게 꼭두각시 인형처럼 조종되어 온 만큼의 실력은 되는군…
무사시 : 조종되었다구?
토포 : 우리 리더스 포스는 당신이 오룬의 서를 찾게 하기 위한 길잡이였던 거야.
그래야만 크레스트=가디언과 싸우지 않고서… 완벽한 레이간드를 워커님에게 넘겨 드릴 수 있었기 때문이지.
무사시 : 제길! 그랬던 거군!! 그러나 이 레이간드는 아직 완벽하지가 못해… 최후의 크레스트=가디언을 쓰러뜨리고 하늘의 문장을 해방시키기 전에는 말이야…
토포 : 그것이 이 리카바렐 안에 있다고 한다면?
무사시 : 헷! 어디 있든 간에 찾아내서 쓰러뜨리기만 하면 될 것 아니야!!

다크 레이간드의 부활

무대의 엘리베이터를 타고 위로 올라가면 상자가 두 개 있는데 둘 다 회복아이템이므로 반드시 챙겨두자. 문으로 들어가 보면 워커대령이 공주를 데리고 올라가는 모습이 보인다.

무사시 : 앗! 저것은!?
공주 ――!!
피레 : 무사시군 ――!!
무사시 : 워커 녀석 공주를 어쩔 셈이지?

나선형의 길을 따라 올라가 보면 갑자기 하늘의 권이 자동적으로 발동되어 무사시의 몸이 떠오른다. 앞에는 메인 컴퓨터로 보이는 거대한 탑이 있는데 이것이 바로 마지막 크레스트=가디언인 「타워 오브 데스」이다.

타워 오브 데스가 폭발한 자리에는 하늘의 문장이 있다.

무사시 : 앗! 저것은 하늘의 문장!! 드디어 이것으로 마지막이군… 어떤 힘을 손에 넣게 될지…. 기대되는 걸!!
테키라 : 이런, 거기까지다!! 이 귀여운 아이가 어떻게 되어도 좋은가?
피레 : 무사시군, 빨리 구해줘요!! 이 사람… 정말로… 냄새 나….
무사시 : 큭! 네가 테키라인가!!

BOSS 크레스트=가디언 · 타워 오브 데스

타워 오브 데스는 높이가 상당히 높으므로 위아래로 이동하면서 공격해야 하는데 이곳에서는 하늘의 권이 자동으로 발동된 상태이므로 그냥 ×버튼으로 조절만 해주면 된다. 타워 오브 데스는 눈에서 나오는 레이저와 파동, 그리고 전기막 등으로 공격해 온다. 다른 공격은 쉽게 피할 수 있지만 파동공격은 재빨리 판단해서 움직이지 않으면 곧바로 당하게 된다. 파동공격을 피하기 위해서는 공격 전 모든 눈이 닫혔다가 떠질 때 계속 닫혀있는 눈 쪽으로 신속하게 이동한 뒤, 파동이 사라질 때까지 기다려야 한다. 타워 오브 데스를 쓰러뜨리기 위해서는 녹색 눈을 공격해야 하는데 이것은 계속 여기저기로 옮겨 다니므로 찾아다니면서 공격해야 한다.

최후의 크레스트=가디언

이것이 약점이다

폭발하는 타워 오브 데스

테키라: 바로 그렇다! 자 워커! 저 꼬마한테서 레이간드를 빼앗아라!

워커: …

테키라: 뭘 멍청하게 있는 거야! 어서 나의 레이간드를 빼앗으라니까!!

워커: 흥… 정말 태평한 놈이군… 당신은 그렇게 명령하거나 마음에 들지 않으면 불만을 터뜨리면 그만이야… 정말 편한 노릇이지… 당신의 변덕으로 인해 얼마나 많은 사람들이 희생되었다고 생각하나? 훗… 알 리가 없지… 그런 일 따위 요만큼도 생각해 본 일이 없을 테니까… 나는 당신 뜻에 따를 생각이 없어. 내 뜻대로 움직이겠다. 그 기회를 쭉 기다리고 있었다. 당신에게 양친을 잃은… 그때부터 말이야!!!

테키라: 무, 무슨 소릴 하고 있나! 나는 너의 양친을 죽인 기억이 없는데!!

워커: 이것을 보고도 그렇게 말할 수 있나?

테키라 총통의 등장

무사시: 쟈, 쟝!?

테키라 그, 그 모자는!? 서, 설마!!

쟝: 어지간한 당신도 기억이 나는 모양이군… 그럴 만도 하지… 당신이 죽인 루코알 황제의 모자니까 말이야!! 내가 가진 유일한 아버지의 유품이지!

테키라: 음… 네가 황제의 아들이었다니… 그때 같이 죽은 걸로 알고 있었는데… 그렇지만 워커… 그것은 사고로서 결코 내가 나빴던 것은…

쟝: 흥! 그게 사고였다구!? 웃기지 마라!! 나는 그때 보고 있었다! 네놈이… 네놈잇…

워커의 정체는 다름 아닌 쟝이었다

이때 워커의 등뒤에서 볼드가 워커를 쏜다.

무사시: 쟝! 위험해!

쟝: 헉!!

볼드: 헤헷! 빙고~!!

파파, 괜찮아요?

테키라: 오~! 내 아들아! 잘 했다!! 자아, 무사시인가 하는 녀석! 이제 슬슬 레이간드를 넘겨주시지!

피레: 무사시군. 나 죽고싶지 않아!

쟝: 안돼… 무사시군, 저런 놈에게 넘겨주어서는…

무사시: 뭘 어떻게 해야 할지 모르겠어… 하지만 안심해. 나 테키라 따위가 마음대로 하도록 두지는 않을 테니까.

테키라: 크하하하!! 이것만 손에 넣으면 세계는 나의 것이다!! 후… 이런 말괄량이는 더 이상 필요 없다!!

(피레공주를 내팽개치는 테키라)

무사시: 공주――!! 무슨 짓을 하는 거야! 공주, 괜찮아!?

피레: 고마워요 무사시군. 나는 괜찮아요… 그치만 이대로라면 세계가 전부 테키라의 손아귀에 떨어질텐데…

무사시: 그럴지도 모르지…

테키라: 드디어 역사의 순간이다. 내가 하는 일이지만 약간은 긴장되는군. 자 전설의 검 레이간드여! 나에게 무한한 힘을 다오――――!!!

결국 테키라는 하늘의 문장을 해방시키고 만다.

하늘의 문장을 해방시키는 테키라

부활한 암흑의 마인 다크 레이간드

테키라 오오… 이것이 암흑의 마인인가… 역시 강해 보이는군… 그래… 우선, 저기 있는 쓰레기 같은 녀석들을 끝장내 버려라! 각오해라――!! 크하하하하하하!!

그러나 테키라는 오히려 다크 레이간드의 발에 무참히 밟혀 죽는다.

다크 레이간드: 으하하하…! 어리석은 놈!! 드디어 간신히 밖으로 나왔다… 더이상 아무도 날 방해할 수 없다!!

피레: 끼아――!!

무사시: 어째서 레이간드로부터 저런 괴물이!?

쟝: 역시…

피레: 어떻게 된 일이에요?

쟝: 일찍이 어둠의 마인은 레이간드에 의해 봉인된 것이 아니라… 레이간드 속에 봉인되어 있었던 거야!

무사시: 그럼 나는 저 암흑의 마인의 봉인을 풀기 위해 애쓴 거였단 말이야!?

쟝: 그래서 영웅 무사시는 크레스트=가디언으로 하여금 봉인을 지키도록 했던 거였어…

피레: 위험해!! 마인이 이쪽을 눈치챘어!!

쟝: 이런!! 도망쳐 무사시군!!

무사시: 쟝은!?

쟝: 나는 괜찮아… 맞아… 마을에 맡겨

놈은 레노를 부탁해…
피레 : 무사시군!! 어서!!
무사시와 피레는 문으로 향하고 쟝은 다크 레이간드에 의해 최후를 맞는다.
무사시 : 쟝---!! 제길! 나 때문에!!
피레 : 무슨 소리 하는 거예요!! 저런 기분 나쁜 녀석 해치워버리면 되잖아요!! 무사시군이라면 할 수 있을 거예요!! 역시 너무 위험해… 우선 여길 피하는 게 좋겠어요!! 가요! 무사시군!!
무사시 : 왓! 공주, 기다려 줘! 앗!? 레이간드가 돌아왔다!? 어떻게 된 거지?

레이간드가 돌아왔다!

밖으로 도망쳐 나오는 피레와 무사시. 그러나 다크 레이간드는 성을 무너뜨리며 계속 무사시의 뒤를 쫓아온다.

쫓아오는 다크 레이간드

성이 무너지기 전에 재빨리 도망치자. 그런데 이렇게 긴박한 상황에서 앞길을 막고 있는 자가 있었으니 그는 다름 아닌 숙적 코지로였다.

공주를 잡고 있는 코지로

코지로 : 늦었군, 무사시! 언제까지 기다리게 할 셈이야!!

코지로를 흡수한 뒤 변신하는 다크 레이간드

피레 : 무사시군, 미안해요! 또 잡혀버렸어요…
무사시 : 코지로! 아직도 살아있었나!? 공주는 관계없으니 놔줘라!!

다크 레이간드의 공격

코지로 : 내가 그 정도로 죽을 리가 없자… 무사시… 나와 결투를 한다면 공주를 놓아주겠다!!
무사시 : 정말이지 변함없는 놈이군…
코지로 : 이런, 어물거릴 틈이 없군… 무사시, 각오해라!!

BOSS 다크 레이간드 제 2형태

다크 레이간드 제 2형태

탑의 맨 꼭대기는 평평하게 잘 다듬어져 있어서 최후의 전투를 치르기에는 아주 안성맞춤인 곳이다. 다크 레이간드의 두 번째 형태는 녹색의 파충류 형태로 가까이 접근하면 오른손을 사용해 무사시를 붙잡아 던져버리거나 몸을 휘둘러 꼬리로 공격해 온다. 다크 레이간드의 코어는 머리에 있는 파란 눈 부분인데 타격을 받으면 점차 붉은 색으로 변해간다. 이때 코어가 완전히 붉은 색이 되면 점프하여 화염파동 공격을 하거나 입에서 뿜어내는 화염으로 공격해온다. 이를 재빨리 피한 뒤, 공격을 하고 나서 잠시 숨을 몰아쉬고 있을 때 레이간드로 코어를 공격해야만 효과가 있다.

다크 레이간드 제 2형태를 효과적으로 물리치기 위한 방법은 두 가지 정도를 생각할 수 있다. 정면에서 거리를 맞추어 탄시오네 크로스어택으로 코어를 공격하고 물러나는 식으로 반복하거나 가까이 접근하여 오른손을 한 번 피해준 뒤, 왼손 쪽에서 2단 점프 후 레이간드 공격을 반복하는 것이다. 여기서 주의할 것은 탄시오네 크로스어택을 사용할 때는 반드시 완전히 정면중앙에서 시도해야 하며 2단 점프 후, 레이간드 공격 시에는 손의 사정거리에서 벗어나 꼬리 쪽으로 돌아가면 꼬리공격을 가해 오므로 거리를 유지하면서 손공격을 유도, 그 시간공백을 이용해 공격을 하고 빠져줘야 하는 점이다.

위협적인 회전공격

파동공격은 연속 2단 점프로

武蔵伝

무사시 : 공주! 위험해!!
코지로 : 뭐!?
그 순간 코지로는 다크 레이간드에게 흡수되고, 공주는 어디론가 날아가 버린다.
무사시 : 공주———!!
다크 레이간드 : … 무…. 사…시… 내…가…. 쓰…러…뜨…리…겠…다…. 결투다… 결…투!!

무사시 : 어, 어찌된 일이지!? 코지로가 먹혀버렸다!? 그보다도, 공주는…?

계속 쫓아오는 다크 레이간드를 피해서 탑으로 올라가자. 대쉬상태에서 연속 2단 점프로 발판을 밟고 올라가야 한다. 올라가 보면 공주가 쓰러져 있다.

무사시 : 공주! 다행이야,
무사한 것 같군…
피레 : 무… 무사시군…
무사시 : 아무래도 저 괴물과 코지로의 정신이 융합되어버린 것 같아…
그렇다면 녀석이 노리는 건 나 하나!
걱정할 것 없어… 반드시 녀석을 쓰러뜨리고 돌아올 테니까! 공주는 여기 숨어 있도록 해. 이제 아무한테도 잡히면 안돼?
피레 : 무사시군이야말로…
반드시 이겨야 돼!

최후의 결전

탑 위로 올라가면 변신한 다크 레이간드가 나타난다.
무사시 : 정말이지… 엄청난 괴물이군… 이런걸 불러내기 위해서 내가… 제길! 사정없이 베어주마!

무사시는 이제까지 자신이 해 온 일이 다크 레이간드를 부활시키기 위한 것이었다는 사실에 참을 수 없는 분노와 허탈감을 느끼며 눈앞의 다크 레이간드를 향해 칼을 겨눈다.

다크 레이간드 제 2형태를 쓰러뜨리고 잠시 안도의 한숨을 내쉬려던 순간. 남아 있던 코어로 주위의 모든 에너지가 다시 응집되기 시작한다.
무사시 : 아니, 아직도 살아있는 건가? 뭐 기꺼이 같이 상대해 주지… 지옥의 밑바닥까지는 곤란하지만 말이야!!!

싸움은 끝났다…
용감한 검사 무사시에 의해
암흑의 마인 "다크 레이간드"는
다시금 빛의 검 "레이간드"에
봉인되었다.
두 번 다시 암흑의 마인을 해방
시키지 않도록
"레이간드의 진실"을
후세에 전하지 않으면 안된다…
새로운 "무사시전설"로서…

BOSS 다크 레이간드 최종형태

최종형태의 가공할 모습

마지막 보스답게 모든 속성을 전부 사용하여 공격해온다. 그 위력 또한 대단히 강하다. 그러나 어떤 면에서는 제 2형태보다도 쉽다고 할 수 있다. 왜냐하면 공략방법이 아주 확실하기 때문이다. 우선 공격패턴은 화염비→검기→바람→분신→지진→거대물방울 순으로 반복되는데, 화염비일 때는 물의 권을 사용하여 방어하고, 검기는 R1버튼으로, 바람은 역시 바람으로 대항하여 밀려 떨어지지 않도록 하고 분신 및 지진, 거대 물방울은 이중점프나 대쉬로 적당히 피해주면 된다. 이렇게 하면 대미지를 거의 입지 않고 버틸 수 있을 것이다. 그리고 핵심적인 공격방법은 다크 레이간드의 속성이 바뀔 때 잠시 하얗게 빛나는 순간이 있는데 이때 재빨리 기를 모아 뇌광환을 적중시켜 겟·인한 뒤, 떠다니는 눈알을 레이간드로 내리치면 된다. 이때 주의할 것은 뇌광환을 적중시킨 뒤, 엄청나게 빠른 속도로 □버튼을 연타해야만 겟·인을 성공할 수 있다는 점이다. 몇 번만 연습하면 제 2형태보다도 훨씬 쉽고 단순하다는 것을 알 수 있을 것이다. 다크 레이간드를 쓰러뜨리면 드디어 감동의 엔딩…

다양한 속성공격

다크 레이간드의 최후

다크레이간드를 겟·인?

또하나의 무사시 전설

돌아온 국왕과 왕비

앗! 그 검은!?

새로운 전설의 탄생

성으로 돌아온 무사시와 피레.

피레 : 아빠 엄마 바보!! 귀여운 딸을 내팽개치고 바캉스 같은 걸 가니까 이렇게 되는거라구요!!

야쿠이닉 왕 : 오오, 피레야… 우리가 잘못했다… 그렇지만 성이 이렇게 엉망이 될 정도로 난폭하게 굴다니, 허허허…

야쿠이닉 왕비 : 앞으로는 너한테 확실히 말해 두고 외출하도록 하마.

피레 : 알았으면 됐어요… 응!? 그 얘기가 아니잖아요!!

야쿠이닉 왕 : 하하하하 미안 미안. 그렇게 화내지 마라…

야쿠이닉 왕 : 그런데 그쪽의 꼬마 도련님은 누구시지?

피레 : 아아, 이쪽이요? 그는 제 생명의 은인이에요.

야쿠이닉 왕 : 생명의 은인!?

야쿠이닉 왕비 : 설마, 우리가 없는 동안 무슨 일이 있었던 거야?

피레 : 아, 아니? 뭐 별로…^^; 그렇지요? 유켈 할아버지?

유켈 : 아, 아니… 그… 그렇습니다. 공주님께서 난동을 부리신 것 외에는 아, 아무 일도 없이… 평온한 나날이었습니다…

피레 : 바로 그렇다니까요.

무사시 : 그럼 공주! 이걸 갖다 놓으러 잠깐 나갔다 올께.

피레 : 알았어요 무사시군! 조심해서 다녀와요!

야쿠이닉 왕 : 앗!? 그것은 빛의 검 레이간드!!

야쿠이닉 왕비 : 굉장해! 정말 굉장해요…!! 게다가 이름까지 무사시라니… 설마 당신?

무사시 : 나는 전설의 검호 무사시!! 잘 부탁하오, 영주!!

MAP

나선의 탑

나선의 탑

武蔵伝

나선의 탑

야쿠이닉 성

쌍둥이 산

산기슭

데스바레

아미야쿠이 마을

2
1
쌍둥이 산
3
4
5
6
공포의
흔들다리
쌍둥이 산
내부동굴①
7
8

쌍둥이 산 내부동굴②

9

10

통나무④

11

통나무①

통나무③

통나무②

장

12

2

1

3

4

6

5

끝

스팀우드

스팀내부

엘리베이터

스칼=피온

쌍둥이 산

폐광

스크랩 두는 곳으로

아미야쿠이 저수지로

입구

지하유적

어둠의 방

회전블록

볼링의 방

이동블록

회전블록

입구

끝

볼링의 방

끝

입구

이동블록

끝

입구

어둠의 방

끝

입구

우물(아미야쿠이 저수지)

우물로
부터

교회의 종

폐광

물의 권

유적(최하부)

그레이트=가디언 레릭스키퍼

입구